Niveau(x) d'enseignement: 3 Numéro EDUQ : 9570280
Centre d'intérêt: 260

Des APO à la portée de tous avec Kid Pix, logiciel de traitement d'images / [coordination, Andrée Boutin ; Ecole Victor-Doré, CEMIS suprarégional en adaptation scolaire]. -- 2e éd. -- [Montréal : Commission des écoles catholiques de Montréal], 1994.
x, 135 p. : ill. ; 28 cm + 2 disquettes d'ordinateur.

"Une démarche stimulante et simple pour la déficience intellectuelle, des activités adaptables pour la maternelle". La couv. porte en outre: Activités pédagogiques à l'ordinateur pour déficience intellectuelle ; primaire et maternelle. Disquettes dans une pochette.

ISBN 2-920855-89-1

Vedette(s)-secondaire(s): Boutin, Andrée, éd * Ecole Victor-Doré. CEMIS suprarégional en adaptation scolaire * Commission des écoles catholiques de Montréal

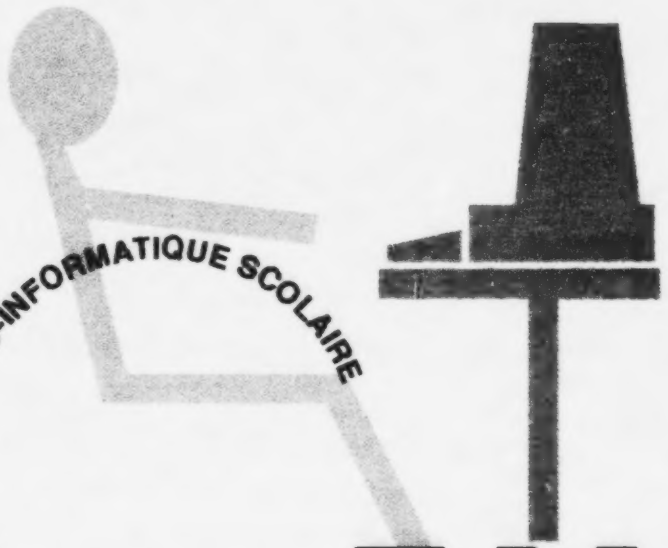
---

Descripteur(s): Education spéciale * Application pédagogique de l'ordinateur * Déficient intellectuel * Handicapé physique * Activité d'éveil * Lecture * Ecriture * Mathématiques * Education préscolaire * Primaire (Ordre d'enseignement)

Identificateur(s) de sujet: Kid Pix (Logiciel)

Guide qui offre des activités effectuées à l'aide d'un logiciel de traitement d'images auprès d'élèves de cinq à douze ans ayant une déficience intellectuelle et un handicap physique. Les activités sont placées en ordre croissant de difficulté en ce qui concerne les apprentissages pédagogiques et techniques. En ce qui a trait à la maîtrise du logiciel, on introduit un seul outil à la fois. Des activités d'éveil en lecture, en écriture et en mathématique peuvent être réalisées à l'aide du logiciel.

Suprarégional en adaptation scolaire



EMIS

Activités pédagogiques à l'ordinateur
pour
Déficience intellectuelle
Primaire et maternelle

95 70280

CECM-3

Des APO à la portée de tous

avec Kid Pix, logiciel de traitement d'images

Une démarche stimulante et simple pour la déficience intellectuelle
Des activités adaptables pour la maternelle

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

2e édition

Élaboration des activités: École Victor-Doré
Chantal Beauchamp, Pierre DeJordy, Jacynthe Dumais, Eugène Laflèche, Céline Déziel, Solange Bérubé, Andrée Boutin.

Édition:
Solange Bérubé, Andrée Boutin, Nicole Latour-Léveillé.

Conception graphique des tampons:
Thierry Capedecoume, Pierre Bourbonnais, Jean-Michel et Julie Bellerose.

Supervision pédagogique: Regroupement 8, CECM
Lina Gagnon, en déficience intellectuelle,
Nicole Latour-Léveillé, en informatique.

Révision linguistique:
Monique Grignon-Labine.

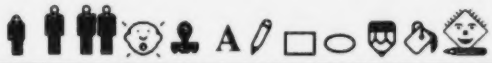
Transformation des fichiers sur la technologie IBM:
Gilles Brunette, co-animateur du CEMIS en adaptation scolaire.

Coordination:
Andrée Boutin, animatrice du CEMIS en adaptation scolaire.
École Victor-Doré. Tél: (514) 596-4300

Dépôt légal: 1er trimestre 1994 ISBM 2-920855-89-1
Tous droits réservés

Table des matières

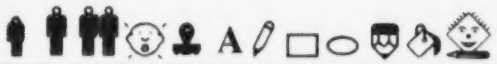
Présentation du projet I
Démarche pédagogique III
Présentation du cadre des activités IV
Informations générales VII
Explications des symboles X



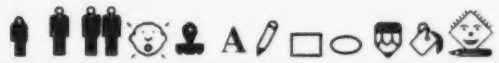
*	*	*											**Mon amie la souris** 2 Se familiariser avec l'environnement informatique, c'est-à-dire le matériel, le local, les personnes et le vocabulaire.
*	*	*											**Mon amie la souris (2)** 4 S'orienter à l'intérieur d'un réseau de chemins possibles. Trouver la bonne issue d'un labyrinthe simple.
	*		+	+									**Les tampons** 8 Donner une direction aux objets.
		*	+	*									**Les tampons (2)** 10 Utiliser le vocabulaire approprié aux objets.
	*		*	*						+	*		**Monsieur l'ordinateur 1** 12 Connaître le vocabulaire relié à l'ordinateur avec lequel on travaille: écran, clavier, souris, disquette, imprimante, haut-parleur et microphone.
		*	*	*						*	*		**Monsieur l'ordinateur 2** 14 Lecture: reconnaître des pictogrammes ou des mots connus reliés au thème présenté; trouver de l'information dans une phrase; faire le lien entre l'information à l'intérieur des phrases et la tâche à réaliser.
*			*	*						+			**Une nuit à l'école** 20 S'approprier le concept: à l'intérieur.

	*		*	*								**Les animaux en cage 1**	22
												Identifier les objets ayant une propriété commune. Comparer, par correspondance biunivoque, deux groupes d'objets de quantités inégales. Distinguer l'intérieur de l'extérieur d'une forme.	
		*	*	*							*	**Les animaux en cage 2**	26
												Identifier les objets ayant une propriété commune dans un ensemble donné. Distinguer l'intérieur de l'extérieur d'une forme.	
*			*	*								**La salade de fruits**	30
												Classer des objets selon une propriété commune (des fruits).	
	*		*	*								**Je fais du classement**	32
												Effectuer un classement selon un critère déterminé. Distinguer l'intérieur et l'extérieur d'une forme.	
		*	*	*								**Les ensembles**	34
												Consolider les concepts: autour et au milieu. Travailler la notion d'ensemble, classer des objets selon une propriété commune.	
	*		*			+						**Mon beau dessin**	36
												Poser une action dans un but précis. Donner une forme aux objets qu'il dessine.	
*	*		*	*					+		*	**Le verger**	38
												Numération: chiffre 4. Consolider l'apprentissage des couleurs spécifiques à l'automne.	
		*	*	*								**L'Halloween**	42
												Consolider le concept: autour.	
	*		*	*							*	**La maison hantée 1**	46
												Expression orale: s'exprimer avec le support de pictogrammes.	

		*	*	*							*	**La maison hantée 2 A** Lecture globale: association mot-image-tampon. Numération 1 à 6. Comprendre et exécuter une consigne verbale.	**48**
												La maison hantée 2 B Lecture: trouver l'information dans une courte phrase. Consolider les notions spatiales (devant, en bas, en haut, dans, près, gauche, droite).	**50**
*			*	*	+							**Je peux écrire mon prénom.** Reproduire son prénom.	**56**
	*		*	*								**Je sais compter** S'initier à l'ordre des nombres. Associer la valeur cardinale à l'unité correspondante.	**58**
	*		*	*			+					**C'est la fête de...** Connaître les figures géométriques de base. Nommer et faire des rectangles.	**62**
*			*	*						*	*	**La sauce à spaghetti** Regrouper des éléments selon des propriétés communes.	**64**
	*	*	*	*							*	**Je fais de la magie** Comparer des grandeurs: petit, moyen, grand. Placer des éléments dans un tableau à deux entrées.	**68**
	*	*	*	*	+						*	**La carte de Noël** Utiliser des messages non oraux dans des contextes variés en conversant avec différents interlocuteurs. Choisir l'information pertinente au contexte. Signer son message (photo, picto, nom).	**72**
		*	*	*			+					**Les cadeaux de Noël** Travailler les formes rectangulaires. Travailler les concepts: au dessus et à côté.	**76**



*	*		*	*	*					*	*	**J'écris au Père Noël**	**78**
												Situer les objets dans l'espace (localisation).	
	*		*	*							*	**Sapin/Forme 1**	**82**
												Associer des éléments correspondants. Classifier des éléments selon leur forme. Consolider les formes géométriques suivantes: triangle, rectangle, carré, cercle.	
		*	*	*							*	**Sapin/Forme 2**	**84**
												Associer les symboles < = > aux quantités.	
	*		*	*							*	**Jeux d'hiver**	**86**
												Arts plastiques: représenter un objet, une idée, un sentiment personnel. Ajouter des détails personnels en reproduisant un modèle déjà existant.	
		*	*	*						*	*	**Vive l'hiver**	**88**
												Lecture: vérifier le vocabulaire relié au thème ou évaluer; trouver l'information dans une courte phrase; faire le lien entre l'information à l'intérieur d'une phrase et la tâche à réaliser.	
*			*					+			*	**Des boules de neige «spéciales».**	**94**
												Travailler la forme: cercle. Travailler les grosseurs: petit, moyen, gros. Travailler les couleurs: le choix de l'enfant.	
*	*		*	*						*	*	**Mon bonhomme**	**98**
												Schéma corporel: reconstituer un personnage: tête, corps, cou, bras, mains, jambes, pieds. Prendre conscience de sa latéralité.	
	*	*	*			*						**Deux par deux, trois par trois...**	**104**
												Se préparer au concept de la dizaine. Regrouper des objets.	
	*				*	*			+			**Mon gâteau d'anniversaire**	**108**
												Dégager le concept du nombre (6 à 8). Associer la valeur cardinale à la quantité correspondante.	



	*	*	*							*	*	**De toutes les couleurs...** Lire globalement des mots significatifs.	**110**
		*	*	*	+					*		**Habille-moi!** Lecture: reconnaître des mots connus reliés au thème; trouver l'information dans une courte phrase; faire le lien entre l'information à l'intérieur des phrases et la tâche à réaliser.	**114**
	*		*	*							*	**Ma rue** Créer en inventant ses propres agencements.	**120**
		*	*	*	*							**Initiation Mesure** S'initier aux mesures de longueur. Être capable de compter et d'écrire le symbole.	**122**
		*	*		*					*		**Figures ouvertes ou fermées?** Comprendre la différence entre une figure ouverte et une figure fermée.	**124**
	*	*	*	*						*		**Logi-Suites** Compléter une suite logique présentant une différence.	**128**
		*	*	*	*							**Le nombre manquant 1** Comprendre la notion du nombre manquant avec le nombre 5 comme total.	**132**
		*	*	*	*							**Le nombre manquant 2** Comprendre la notion du nombre manquant avec un total inférieur ou égal à 5.	**134**

Présentation du projet

Ce guide d'activités est offert sans prétention aux personnes qui veulent faire des APO avec des élèves ayant une déficience intellectuelle ou avec des handicapés physiques de maternelle régulière. Plusieurs activités conviennent aussi aux élèves qui fréquentent la maternelle régulière.

Par l'intermédiaire de cette production, des enseignants de l'école Victor-Doré vous offrent de partager les fruits de leur expérimentation avec le logiciel Kid Pix. Ce traitement d'images, à la fois simple et attirant, permet de préparer des activités pertinentes et réalistes qui incitent les élèves à s'impliquer face à leurs apprentissages. Créées par des enseignants, toutes les activités partent du vécu de la classe et de l'environnement de l'enfant. Elles visent des objectifs pédagogiques poursuivis parallèlement en classe et au laboratoire informatique. La démarche pédagogique expérimentée est en conformité avec les programmes d'études, avec les stratégies d'adaptation de l'enseignement et avec les orientations sur les applications pédagogiques de l'ordinateur préconisées à la CECM.

Clientèle visée par les activités

Toutes les activités ont été expérimentées avec des enfants de 5 à 12 ans en classe de maturation et en classe de déficience intellectuelle. Quelques-unes ont aussi été expérimentées dans des classes de maternelle. Les élèves concernés présentent tous un handicap physique moteur doublé d'une déficience intellectuelle légère et moyenne; pour certains, s'ajoutent d'autres handicaps: auditif, visuel...

Contexte d'expérimentation

Tout au long de ce projet, les élèves ont réalisé en moyenne une activité pédagogique au laboratoire par semaine. Les titulaires et les enseignantes-ressources en informatique travaillaient en collaboration afin d'offrir aux élèves un support pédagogique et technique adéquat.

Résultats obtenus

Après une année d'expérimentation, nous avons obtenu des résultats prometteurs qui nous encouragent à continuer et à communiquer le fruit de notre recherche. Nous avons remarqué un changement d'attitude chez les élèves face à leurs apprentissages. En faisant appel à leur imagination, à leur créativité, il y a augmentation de la motivation et de la concentration. En partant de leur milieu, il y a intérêt. En leur permettant un agir personnel, il y a valorisation. En leur laissant plus de latitude que dans un exerciseur, il y a initiative et autonomie.

Tout au long du projet, nous avons expérimenté des activités d'éveil en lecture, en écriture et en mathématique; nous avons même abordé quelques notions de première et de deuxième année. Les élèves ont vécu des activités pédagogiques enrichissantes et ils ont appris à utiliser la technologie éducative comme outil d'apprentissage et de communication.

Démarche pédagogique

Enseigner, c'est amener l'élève à faire des liens entre les connaissances qu'il possède et les nouvelles connaissances qu'on veut lui faire acquérir, en le guidant pour qu'il développe des stratégies efficaces et économiques qui le rendront autonome dans ses apprentissages.

Apprendre, c'est apporter des modifications à ce qu'on connaît.

Michel Audet, Service aux élèves, CECM

Si enseigner et apprendre se définissent ainsi, il en résulte certains éléments que l'on ne peut laisser au hasard. Souvent dans notre enseignement, les problèmes d'apprentissage observés chez nos élèves sont exprimés par des problèmes de mémoire: «il oublie ce que je lui montre», «il ne porte pas attention à ce que je lui montre» et par des problèmes de généralisation «il ne transfère pas ce que je lui enseigne».

Soucieux de prendre compte de ces considérations, nous avons voulu adopter un cadre cognitiviste qui soutient nos interventions pédagogiques et facilite par conséquent la planification des activités.

Précisons que l'ordinateur est un moyen qui permet de réaliser des activités signifiantes qui placent l'élève devant des tâches complètes et complexes dans un contexte différent de celui de la classe. Dans cette perspective, l'enseignant propose aux élèves des activités qu'ils vivent en classe avant de se rendre au local d'ordinateur. Ayant ainsi un minimum de connaissances, les élèves sont plus aptes à réinvestir les activités proposées. Par conséquent, ils peuvent davantage leur donner un sens.

Présentation du cadre des activités

Dans les pages qui suivent, nous vous proposons une démarche vous indiquant les phases d'apprentissage et les interventions à privilégier auprès des élèves pour assurer la signifiance des apprentissages. Il faut noter que la signifiance ne fait pas appel au plaisir de faire une activité mais à la signifiance en fonction de l'objectif poursuivi.

Une **première phase** consiste à préparer les élèves aux apprentissages:

- Déclencheur
- Rappel des connaissances antérieures
- But poursuivi

Une deuxième phase consiste à placer les élèves en situation de réaliser l'activité avec le soutien qui aura été planifié d'avance:

- Déroulement de l'activité

Une troisième phase consiste à favoriser l'intégration des apprentissages:

- Objectivation
- Prolongement et enrichissement

Dans chacune des phases, on retrouve des interventions pédagogiques à privilégier auprès des élèves qui sont susceptibles d'aider l'enseignant dans sa planification.

N.B.: Il est à noter que, dans les deux premières activités, le but premier est de développer des connaissances visant plus spécifiquement l'apprivoisement à l'ordinateur; l'objectif pédagogique sert alors de prétexte à l'apprentissage.

Phase I: préparation

Dans la classe

L'activité déclencheur prévue est préalablement réalisée en classe, à l'intérieur d'une activité, d'un projet ou d'un thème. Avant de se rendre au laboratoire informatique, l'enseignant explique le nouveau contexte d'apprentissage. Par exemple, il annonce aux élèves que l'objectif travaillé en classe (ex.: classer des aliments) sera travaillé en continuité à l'ordinateur.

Au laboratoire informatique

En premier lieu, l'enseignant présente l'activité aux élèves en annonçant le ou les objectifs visés par l'activité. Il informe les élèves de ce qui va se passer dans cette situation d'apprentissage. Il active les connaissances antérieures de ses élèves en fonction de la tâche à réaliser. Comment? En questionnant les élèves sur ce qu'ils savent déjà ou croient savoir, sur ce qu'ils savent faire ou pensent qu'ils doivent faire, toujours en lien avec l'objectif pédagogique et avec l'habileté à développer à l'ordinateur.

Puis l'enseignant amène les élèves à avoir une intention en précisant le but poursuivi, ce qui les incite à s'engager dans l'action.

Phase II: réalisation

Au laboratoire informatique

En utilisant un acétate électronique, l'enseignant fait d'abord du modelage (ce qu'il faut faire et comment le faire). Qu'il s'agisse de rappeler des connaissances informatiques acquises antérieurement ou d'introduire une nouvelle commande, l'enseignant fait une démonstration devant les élèves en exprimant tout haut comment il fait. Puis il incite les élèves à verbaliser comment il s'y prend pour réaliser la tâche (parole ou geste si possible).

Lorsque les élèves ont compris l'activité et le fonctionnement des commandes nécessaires pour la réaliser, l'enseignant met les élèves à la tâche. Tout au long de l'activité, il questionne alternativement les élèves afin de les aider à vérifier la pertinence de leur travail par rapport à l'intention et aux consignes établies. Il rappelle à l'occasion le fonctionnement de certaines commandes et incite les élèves à annuler au fur et à mesure les manoeuvres qu'ils jugent inadéquates.

N.B.: Il devient important de ne pas attendre la bonne réponse de l'élève, mais plutôt de l'aider à bien comprendre la tâche et à se rappeler les moyens mis à sa disposition pour y arriver.

Phase III: intégration

Dans la classe

L'enseignant objective les productions des élèves en utilisant, entre autres, les résultats imprimés. Il rappelle l'intention et le contexte, puis aide les élèves à identifier les réussites et les erreurs. Par des questions, il aide les élèves à justifier leurs réponses et à proposer des solutions aux difficultés rencontrées.

L'activité peut avoir un prolongement en classe ou au laboratoire en réalisant des activités connexes. Il est profitable de demander aux élèves d'apporter leur travail à la maison et de proposer aux parents d'inciter leur enfant à dire ce qu'il a fait et comment il l'a fait. Les activités de prolongement sont très importantes parce qu'elles contribuent à fixer les apprentissages en mémoire et à favoriser le transfert.

Conclusion

Les activités réalisées à l'ordinateur prendront tout leur sens lorsque les élèves réaliseront qu'en plus d'éprouver du plaisir, ils font des apprentissages qui ont un lien avec ce qu'ils apprennent en classe.

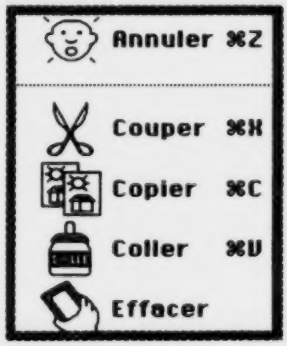
Tardif, J. (1992) Pour un enseignement stratégique. Montréal, Logique

Archambault, J. (1993) Cognition et fonctionnement de la mémoire. CECM

Informations générales

Logiciel

Évidemment, comme nous composons avec une clientèle particulière, nous avons choisi un logiciel stimulant qui demande très peu de connaissances techniques. Craig Hickman a créé «Kid Pix» pour son fils de trois ans. Les commandes y sont représentées par des pictogrammes, ce qui élimine l'obligation de savoir lire.



Kid Pix existe sur les deux technologies: IBM et Macintosh. Nous avons utilisé deux versions sur la technologie Macintosh: le Kid Pix public qui est en noir et blanc et le Kid Pix professionnel qui est plus complet et en couleur. La majorité des activités présentées dans ce guide peut être réalisée avec l'une ou l'autre des versions, cependant certaines nécessitent l'achat du Kid Pix professionnel. Les versions sont semblables; on y reconnaît les outils usuels d'un traitement d'images.

Outils du Kid Pix public

Outils du Kid Pix professionnel

La version professionnelle offre huit tableaux de tampons et la possibilité de créer ses propres tampons. Elle s'adapte bien aux différentes thématiques traitées en classe.

Exemple de tampons originaux

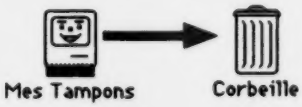
Exemple de tampons spécifiques sur le thème de l'été

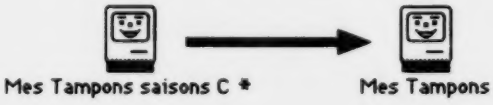
Les tampons proposés à la rubrique «Remarque» du guide ne sont pas fournis avec le logiciel. Ils ont été créés par le CEMIS pour l'exploitation spécifique de certains thèmes. Ils fonctionnent présentement sur la technologie Macintosh; cependant, il pourrait y avoir transfert pour la technologie IBM.

Installation des tampons

Pour installer des tampons thématiques, il faut jeter l'icône «Mes tampons» à la corbeille, faire une copie du document contenant les tampons que l'on veut utiliser dans le dossier qui contient le logiciel Kid Pix professionnel et le renommer «Mes tampons».

N.B.: Il est important de toujours conserver un copie de sécurité des tampons du Cemis.





Pour utiliser à nouveau les tampons originaux, on doit supprimer le document de tampons thématiques. Le logiciel crée une nouvelle série de tampons originaux chaque fois que l'on ouvre le logiciel en l'absence de document nommé «Mes tampons».

Présentation du guide

Chaque leçon est présentée sur deux pages. Les nombres pairs offrent la page du maître, tandis que les nombres impairs présentent deux tableaux. Celui du haut montre le fichier de départ, celui qui est sur la disquette et qui a été créé par le Cemis. Le tableau du bas représente un exemple de travail réalisé par un élève de Victor-Doré. Quand on présente plus d'un tableau, c'est qu'on propose un exercice d'enrichissement, une leçon pour le niveau 2 ou une variante pour la même démarche.

Les activités sont placées en ordre croissant de difficulté en ce qui concerne les apprentissages pédagogiques et techniques. Pour ce qui est de la maîtrise technique du logiciel, on introduit un seul outil à la fois. On présente diverses activités avec le même outil. Lorsque son utilisation est maîtrisée, on en introduit un nouveau. L'apprentissage technique se fait donc en douceur et il est intégré à l'apprentissage pédagogique.

Les pages proposées en annexe sont des modèles que l'on peut photocopier pour les élèves. Elles servent habituellement de prolongement à la leçon; certains textes représentent des tâches de lecture accompagnant l'activité à l'ordinateur ou une feuille de vocabulaire.

Les leçons qui sont proposées dans le guide suivent une démarche bien précise. Nous sommes convaincues que ce n'est qu'à l'intérieur d'une démarche pédagogique complète que nos résultats deviennent concluants.

Explication des symboles

représente les activités que l'on peut réaliser avec le Kid Pix public.
N.B.: Toutes ces activités peuvent aussi être réalisées avec le Kid Pix professionnel.

représente les activités que l'on doit réaliser avec le Kid Pix professionnel.

représente les activités pour la maternelle.

représente les activités du niveau 1.

représente les activités du niveau 2.

* représente les préalables à l'ordinateur.

\+ représente les nouvelles habiletés à l'ordinateur.

Matériel disponible: au Cemis

Un guide d'activités (Soixante-dix)

Disquettes avec les fichiers de départ (Environnement IBM ou Macintosh)

Tampons thématiques (40 séries de quatorze tampons pour environnement Macintosh)

Une cassette vidéo montrant le vécu de la démarche pédagogique (sur demande)

Andrée Boutin
Animatrice du Cemis suprarégional en adaptation scolaire

EMIS

Des APO à la portée de tous

Mon amie la souris

La souris

Objectifs pédagogiques

Se familiariser avec l'environnement informatique, c'est-à-dire le matériel, le local, les personnes et le vocabulaire.

Habiletés à l'ordinateur

- Utiliser le logiciel La souris.
- Déplacer la souris.
- Prendre conscience de l'action sur la flèche.
- Faire un clic seulement.

Préalables à l'ordinateur

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Invitation de l'enseignante-ressource à une visite au laboratoire

Rappel des connaissances antérieures

Avez-vous déjà vu un ordinateur?
À quoi ça te fait penser?
À quoi ça sert?
Sais-tu comment ça fonctionne?

Intention

Amener les enfants au laboratoire informatique pour la première fois afin de susciter le désir d'y revenir. Se rendre au laboratoire d'informatique pour apprendre à utiliser un ordinateur.

Déroulement de l'activité

Accueillir les enfants au laboratoire; leur assigner un poste de travail.
L'enseignante nomme les divers éléments: l'écran qui me montre ce que l'ordinateur fait, la souris avec laquelle je dis à l'ordinateur quoi faire et le clavier sur lequel je dis à l'ordinateur quoi écrire.
Se servir du logiciel La souris en utilisant le piano et le magicien pour limiter l'action de la souris à un clic seulement.
Les élèves apprennent à cliquer la souris au moment opportun.
L'enseignante donne les modèles piano puis magicien aux élèves dans un premier temps.

Objectivation

As-tu aimé ta visite au laboratoire?
Qui as-tu vu? (réf. à l'enseignante-ressource)
Qu'est-ce que tu as fait?
Est-ce que tu sais quelque chose de plus que tu ne savais pas avant?
Vérifier ainsi l'acquisition du vocabulaire, ne pas insister. Aider les élèves à identifier leurs réussites et leurs difficultés. À quoi sert la souris? La flèche?

Prolongement et enrichissement

De retour dans la classe, faire un collage en trouvant un ordinateur dans un catalogue ou se servir de l'illustration de l'ordinateur en annexe.
Choisir un «coin ordinateur» et afficher les illustrations.
Rappel des connaissances antérieures ou lien avec le thème, le projet ou l'activité de la classe.
On peut commencer aussi un cahier «ordinateur» dans lequel on conservera nos travaux de l'année.

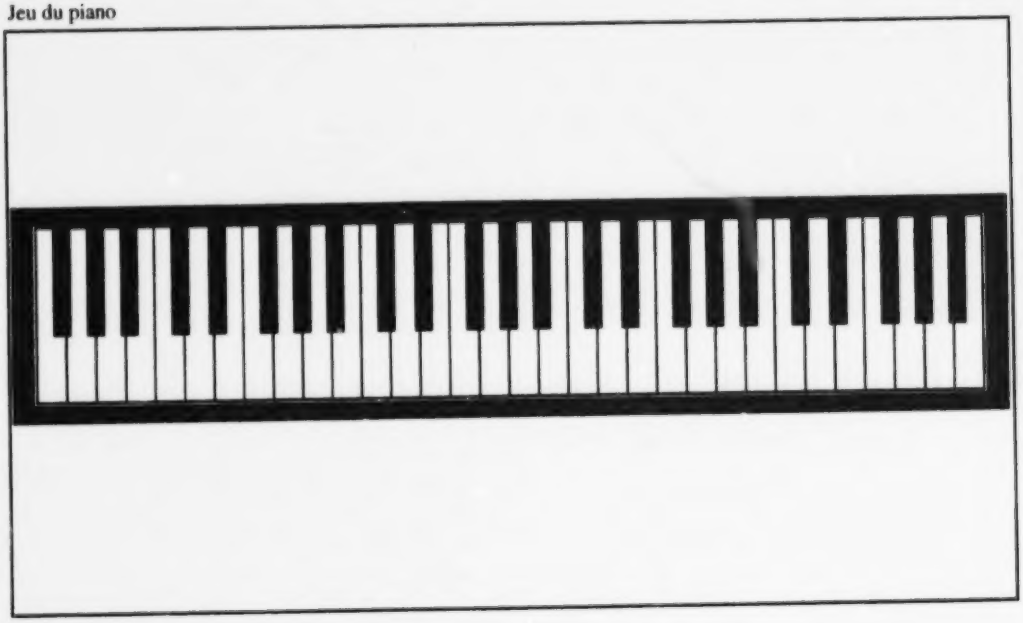
Remarques

Logiciel La souris: piano et magicien.
Préalable à l'utilisation du logiciel Kid Pix.
Ne pas utiliser ce logiciel sur le disque dur, le laisser sur une disquette.
N.B.: Le logiciel ne fonctionne pas sur le système 7.

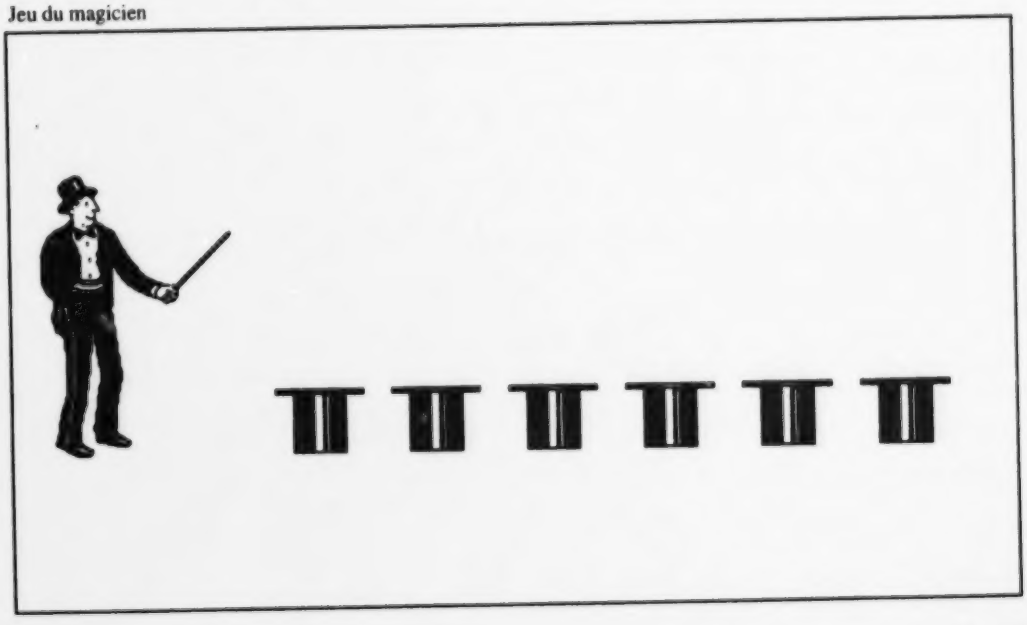
Noms des fichiers

La souris (domaine public)

Jeu du piano



Jeu du magicien



Mon amie la souris (2)

La souris

Objectifs pédagogiques

S'orienter à l'intérieur d'un réseau de chemins possibles.
Trouver la bonne issue d'un labyrinthe simple.

Habiletés à l'ordinateur

- Garder le bouton de la souris enfoncé.
- Déplacer un objet avec l'opération glisse.
- Se promener dans un labyrinthe.
- Faire un double clic sur la souris.

Préalables à l'ordinateur

- Être capable de déplacer la souris.
- Être capable d'enfoncer le bouton de la souris.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Créer des labyrinthes dans le sable ou avec des blocs Lego.
Circuler dans l'école en utilisant le chemin le plus court, le chemin le plus long.
Recréer concrètement le scénario du logiciel.
Trouver des stratégies.

Rappel des connaissances antérieures

Faire le lien avec l'activité des labyrinthes et rappeler les stratégies.

Intention

Aider la souris à retrouver son fromage dans un labyrinthe.

Déroulement de l'activité

Parler de mon amie la souris qui désire manger son fromage, mais qui ne connaît pas son chemin. Peux-tu l'aider?
Les enfants circulent d'abord dans la première partie du logiciel (piano et magicien), puis réalisent l'activité du labyrinthe.
Laisser recommencer aussi souvent que nécessaire.

Objectivation

Est-ce que ta souris a réussi à manger son fromage?
Est-ce qu'elle était capable toute seule?
Qui l'a aidée?
Qu'est-ce que tu as fait pour aider la souris à trouver le bon chemin? (stratégies)
As-tu eu des problèmes avec l'utilisation de la souris? Comment fait-on pour déplacer un objet?

Prolongement et enrichissement

Vivre d'autres activités semblables avec différents matériels au niveau concret et représentatif.
Ex.: 1- Se rendre seul à son poste de travail au laboratoire. (Trouver différentes manières de se rendre d'un lieu à un autre dans l'école.)
2- Tracer un trajet d'autobus scolaire qui ramène les élèves à la maison.
(Voir feuille annexe)

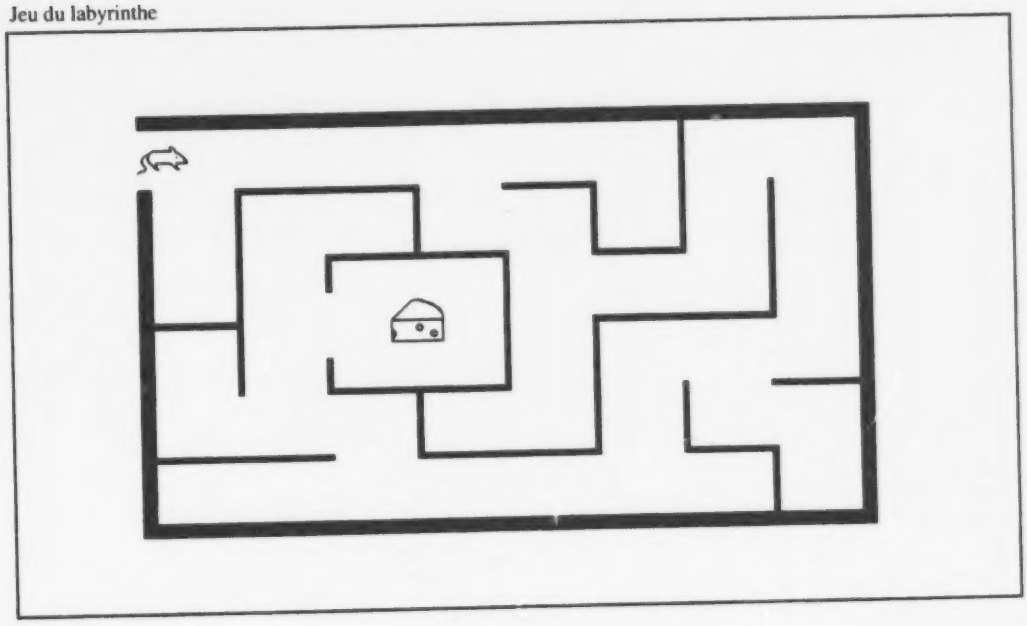
Remarques

Logiciel La souris au complet.
La souris est très petite pour certains enfants.
Ne pas utiliser ce logiciel sur le disque dur, le laisser sur une disquette.
N.B.: Le logiciel ne fonctionne pas sur le système 7.

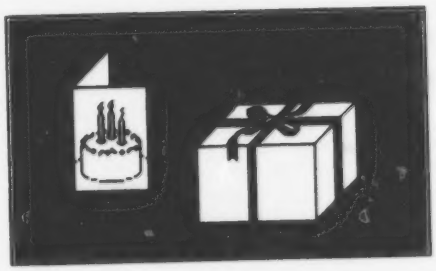
Noms des fichiers

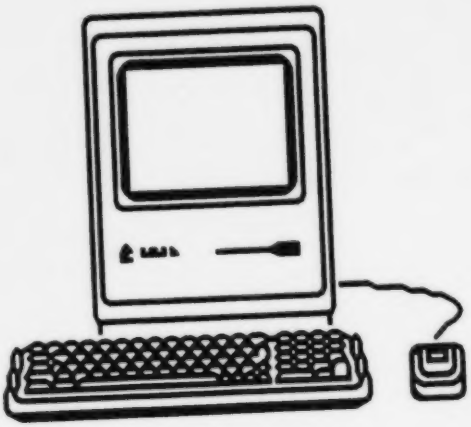
La souris (domaine public)

Jeu du labyrinthe

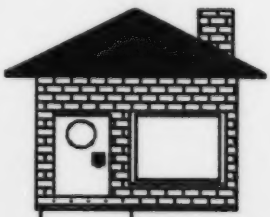


Jeu du cadeau surprise





Trace le chemin de l'autobus scolaire.



Les tampons

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

Donner une direction aux objets.

Habiletés à l'ordinateur

- Utiliser l'outil tampon: placer le curseur sur le tampon désiré, cliquer pour le sélectionner, placer la flèche à l'endroit voulu et cliquer pour fixer le tampon.
- Utiliser monsieur annuler.

Préalables à l'ordinateur

- Être capable de déplacer la souris et cliquer.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Vivre une activité en classe où on aura à utiliser des tampons: moyens d'émulation, dessins...
Intégrer un tampon identique dans sa forme à celui du logiciel. Utiliser quatre à cinq tampons de figures différentes.

Rappel des connaissances antérieures

Rappel de la forme et de l'utilité du tampon utilisé en classe.

Intention

Découvrir de nouveaux tampons à l'ordinateur.

Déroulement de l'activité

Présenter la boîte d'outils et reconnaître le tampon utilisé en classe.
Présenter l'ordinateur comme une valise qui contient plusieurs tampons avec lesquels tout le monde peut s'amuser en même temps.
L'enseignante montre comment se servir des tampons.
Les enfants sont invités à se servir des tampons à leur guise.
Laisser choisir les élèves selon leurs intérêts.
Aucune consigne pour l'organisation dans la page.
Laisser explorer et s'organiser.

Objectivation

As-tu réussi à estamper?
Est-ce que c'est plus agréable à l'ordinateur?
Est-ce que ça fait un beau travail?
Est-ce que tu as bien placé les tampons dans la page? (Intégrer la notion de l'organisation de l'espace dans la prochaine activité.)
Comment as-tu fait pour utiliser l'outil tampon?

Prolongement et enrichissement

Parler de leur production.
Reconnaître et nommer les tampons.
Faire des comparaisons, chercher des ressemblances et des différences avec ses voisins (exercice dirigé).
Afficher les productions dans le «coin ordinateur».

Remarques

Utiliser uniquement la première série de tampons.

Noms des fichiers

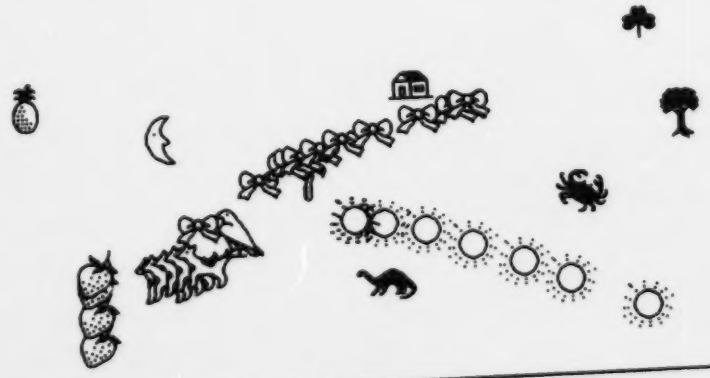
1. Les tampons

Fichier de départ

Choisis les tampons que tu aimes et amuse-toi bien!

Exemple de solution

M-A



Les tampons (2)

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

Utiliser le vocabulaire approprié aux objets.

Habiletés à l'ordinateur

- Circuler dans les quatre séries de tampons et savoir les utiliser.
- Utiliser monsieur annuler.

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser la première série de tampons.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Jeux de vocabulaire avec les dessins de tous les tampons

Rappel des connaissances antérieures

Rappel du vocabulaire en lien avec les tampons.

Intention

Découvrir de nouveaux tampons à l'ordinateur.

Déroulement de l'activité

L'enseignante donne le modèle pour circuler dans le tableau de tampons.
Elle laisse les élèves expérimenter les nouveaux tampons.
Elle les invite à regrouper des éléments en fonction de la quantité.

Objectivation

As-tu reconnu tous les tampons avec lesquels tu as joué?
Qu'est-ce que tu as appris de nouveau?
Est-ce facile de circuler d'une série de tampons à l'autre? Sinon, pourquoi?
À quoi servent les chiffres? (Initier progressivement les élèves aux nombres qui agissent comme point de repère pour chaque série de tampons.)

Prolongement et enrichissement

Utiliser les tampons agrandis pour travailler la classification (préalable à l'activité sur les ensembles).
-Refaire l'activité avec d'autres objectifs:
. changer de ligne,
. organiser son espace,
. travailler: à gauche, à droite.

Remarques

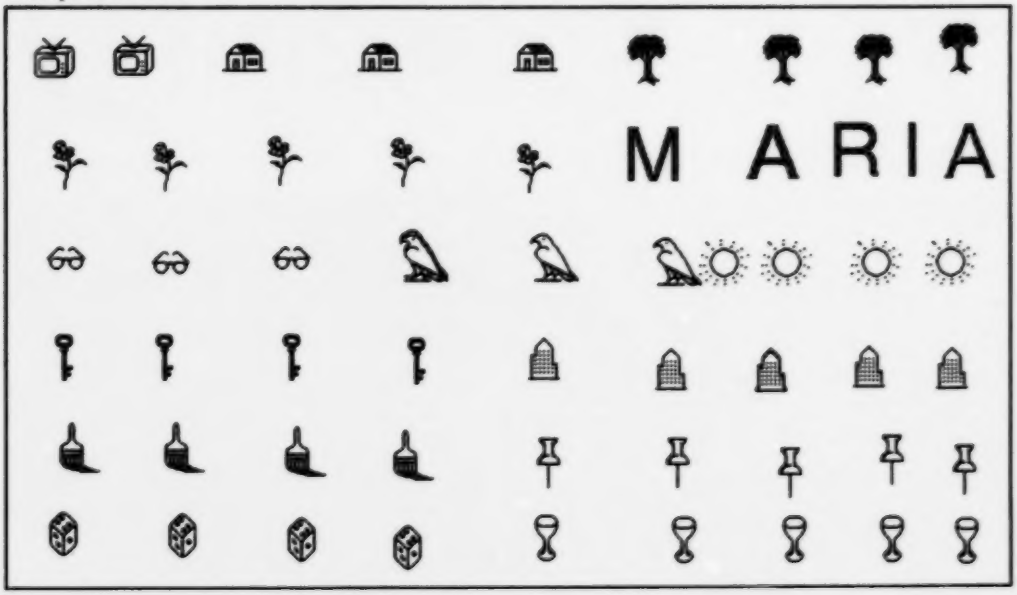
Noms des fichiers

2. Les tampons 2 (fichier vide)

Fichier de départ

Choisis les tampons que tu aimes et amuse-toi bien!

Exemple de solution



Monsieur l'ordinateur 1

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Connaître le vocabulaire relié à l'ordinateur avec lequel on travaille: écran, clavier, souris, disquette, imprimante, haut-parleur et microphone.

Habiletés à l'ordinateur

- Utiliser l'outil pot de peinture.
- Circuler dans les séries de tampons.

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les tampons.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Au laboratoire, présenter Monsieur l'ordinateur et faire une petite expérience avec les périphériques: écrire au clavier, dessiner avec la souris, visualiser des images à l'écran, identifier la disquette et son rôle, imprimer, enregistrer avec le micro dans Kid Pix et écouter.

Rappel des connaissances antérieures

Revoir les fonctions des sens afin de faire le parallèle avec l'ordinateur dans la phase déclencheur.
Que peux-tu faire avec tes mains? (écrire, dessiner...)
. avec ta langue? (parler...)
. avec tes oreilles? (écouter pour se rappeler, entendre)
. avec tes yeux? (regarder pour se rappeler, lire, voir...)

Intention

A l'aide des tampons, réaliser un dessin personnifié de l'ordinateur afin de décorer la porte du laboratoire informatique.

Déroulement de l'activité

Démonstration à l'acétate pour faire le transfert des dessins que l'on a vus en classe vers les tampons du logiciel Kid Pix. Les sélectionner un à un, les renommer et les estamper sur la feuille de travail et montrer qu'on peut les colorier avec le pot de peinture.
Présenter le fichier de départ qui personnifie un ordinateur et laisser les élèves créer leur personnage en rajoutant, à l'aide des tampons, les différentes fonctions de l'ordinateur.
Colorier son dessin.

Objectivation

As-tu fais un beau dessin? As-tu colorier ton dessin?
Pourquoi Monsieur l'ordinateur te ressemble-t-il?
Avec quoi l'ordinateur t'écoute-t-il? (clavier, souris, microphone)
Avec quoi t'écrit-il des messages? (écran, imprimante)
Avec quoi te parle-t-il? (haut-parleur, écriture)
Avec quoi se rappelle-t-il? (mémoire = disquette)

Prolongement et enrichissement

Faire découvrir d'autres moyens de communication utilisés dans la vie quotidienne.
On pourrait retourner à l'ordinateur pour imprimer ceux que l'on aime le mieux dans un fichier vide. Ex.: montre téléviseur, téléphone, cassette vidéo, calculatrice ...

Remarques

Tampons Ordinateur

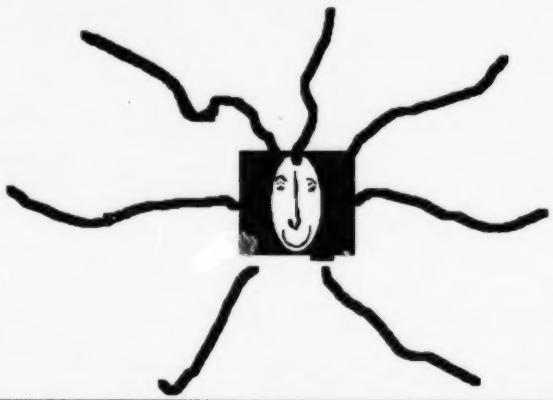
Noms des fichiers

1. Monsieur l'ordinateur

Fichier de départ

Nom: Date:

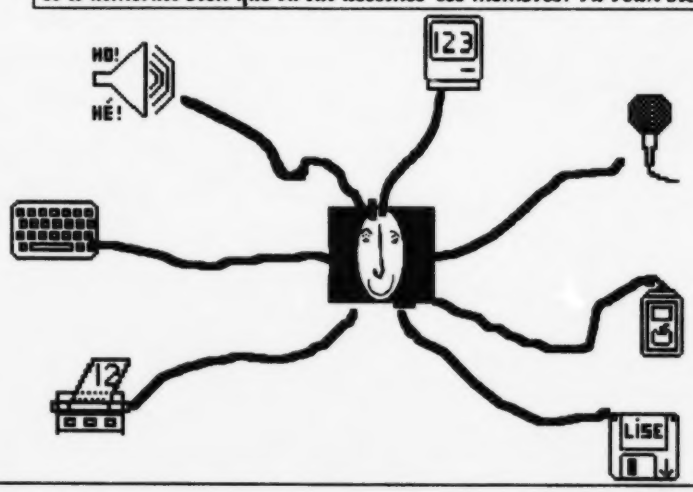
Monsieur l'ordinateur te souhaite la bienvenue dans son laboratoire et il aimerait bien que tu lui dessines ses membres. Tu veux bien?



Exemple de solution

Nom: Hétérina Date: Nov.94

Monsieur l'ordinateur te souhaite la bienvenue dans son laboratoire et il aimerait bien que tu lui dessines ses membres. Tu veux bien?



Monsieur l'ordinateur 2

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Lecture: - reconnaître des pictogrammes ou des mots connus reliés au thème présenté.
- trouver de l'information dans une courte phrase.
- faire le lien entre l'information à l'intérieur des phrases et la tâche à réaliser.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les tampons.
- Être capable d'utiliser l'outil pot de peinture.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Faire vivre aux élèves les expériences concrètes du déclencheur de la leçon Monsieur l'ordinateur 1, puis présenter la feuille de vocabulaire 2 A représentant Monsieur l'ordinateur afin de lire le nom des périphériques. Discuter du personnage et présenter la lecture 2 A pour dessiner selon les consignes.

Rappel des connaissances antérieures

Nommer les sens qui nous permettent de parler, de dessiner, d'entendre, de regarder.
Comment l'ordinateur nous ressemble-t-il?
Avec quoi peut-il faire la même chose que nous? (écrire, parler, écouter, se rappeler, dessiner, afficher)
Vérifier le vocabulaire relié au thème.

Intention

Illustrer un texte à l'ordinateur afin de faire un dessin pour la page couverture de son cartable d'ordinateur.

Déroulement de l'activité

Pour toutes les lectures du niveau 2A, les élèves font du repérage de mots à l'aide d'une feuille de vocabulaire qui est supportée par des pictogrammes. L'enseignant fait la lecture du reste de la phrase. Pour toutes les lectures 2B, les élèves lisent seuls après avoir travaillé la lecture en classe.
À l'ordinateur: travail individuel.
Les élèves lisent et illustrent chacune des phrases du texte de lecture 2 A en se servant des tampons et du pot de peinture, car les tampons sont en noir et blanc et ils peuvent les colorier.

Objectivation

As-tu réussi à faire ton dessin?
Y avait-il des mots difficiles?
Qu'est-ce que tu as fait pour t'en sortir?
Avons-nous des solutions différentes? Pourquoi?

Prolongement et enrichissement

Pour les élèves qui peuvent aller plus loin: texte de lecture 2 B avec l'intention de jouer des tours à M. l'ordinateur. (Même fichier de départ.) À l'aide des tampons, associer aux périphériques des éléments qui illustrent leur rôle: mémoire d'éléphant et disquette, écouter de la musique et porte-voix, téléviseur et écran, téléphone et message...Comment a réagi M. l'ordinateur? En quoi est-il différent de nous? Pleure-t-il? Rit-il? (sentiments?)

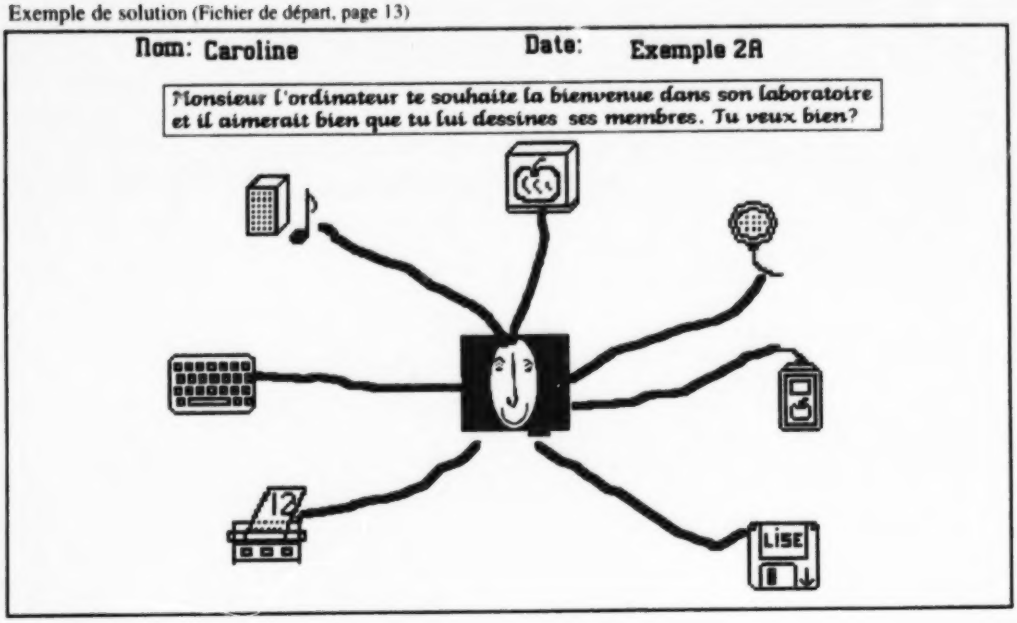
Remarques

Tampons Ordinateur
Vocabulaire: Mes tampons d'ordinateur 2 A
Vocabulaire: Mes tampons d'ordinateur 2 B
Lecture: M. l'ordinateur 2 A
Lecture: M. l'ordinateur 2 B

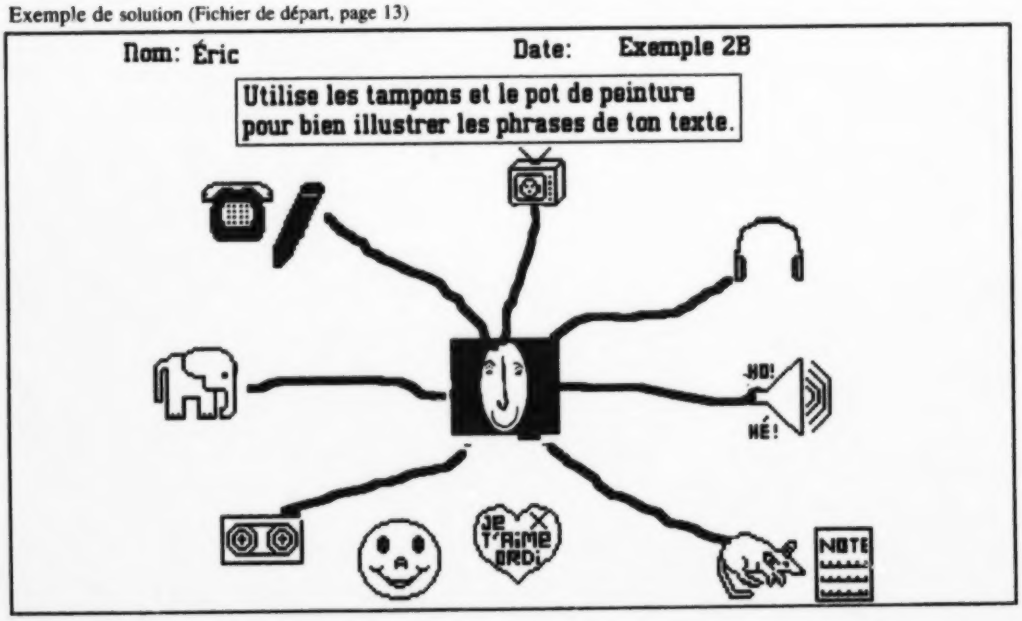
Noms des fichiers

1. Monsieur l'ordinateur (Pour les deux lectures)

Exemple de solution (Fichier de départ, page 13)



Exemple de solution (Fichier de départ, page 13)



M. l'ordinateur

1- Je choisis une pomme pour M. l'ordinateur avec la souris.

2- M. l'ordinateur affiche la pomme à l'écran.

3- Je choisis un message pour M. l'ordinateur avec le clavier.

4- M. l'ordinateur imprime mon message avec l'imprimante.

5- M. l'ordinateur se rappelle de mon dessin avec la disquette.

6- M. l'ordinateur me parle dans le haut-parleur.

7- Je parle à M. l'ordinateur avec le microphone.

Mes tampons d'ordinateur

souris

clavier

écran

disquette

imprimante

microphone

porte-voix

M. l'ordinateur

1- Remplace le clavier de M. l'ordinateur par un crayon bleu.

2- Remplace la cassette verte de l'ordinateur par sa disquette.

3- Remplace l'écran de M. l'ordinateur par une télévision en couleur.

4- Remplace la souris de M. l'ordinateur par une vraie souris grise.

5- Remplace l'imprimante de M. l'ordinateur par un bloc-note jaune.

6- Remplace le microphone de M. l'ordinateur par des écouteurs noirs.

7- Remplace le haut-parleur de M. l'ordinateur par un porte-voix rouge.

8- M. l'ordinateur a une mémoire d'éléphant rose.

9- Remplace deux membres de M. l'ordinateur par un téléphone noir et rouge.

10- Dis à M. l'ordinateur que tu l'aimes et que tu es content de jouer avec lui. Que répond-il?

Mes tampons d'ordinateur

ordinateur

écran

disquette

clavier

télévision

calculette

pinceau

peinture

imprimante

montre

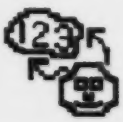
message

téléphone

cassette

écouteurs

oreille



mémoire d'éléphant

haut-parleur

microphone

content

crayon

porte-voix

souris

Une nuit à l'école

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

S'approprier le concept: à l'intérieur.

Habiletés à l'ordinateur

- Utiliser l'outil pot de peinture.

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les tampons.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Le thème d'un dodo à l'école est exploité en classe. On parle d'une nuit qu'on passera avec ses amis. Le vocabulaire correspondant au thème est travaillé en classe: lune, étoile, nuit, sac de couchage, oreiller.

Rappel des connaissances antérieures

As-tu déjà observé un ciel durant la nuit?
Qu'est-ce que tu vois dans un ciel la nuit?
As-tu déjà couché dans un sac de couchage?

Intention

Décorer des sacs de couchage et des oreillers qu'on aimerait avoir pour notre dodo à l'école.

Déroulement de l'activité

A partir de quatre rectangles, les élèves sont invités à créer des sacs de couchage ainsi que des oreillers avec des motifs différents.
Par la suite, les élèves poursuivent en se créant un ciel de nuit.

Objectivation

On affiche les travaux et on invite les élèves à en parler.
Est-ce que les sacs de couchage et les oreillers sont différents? En quoi sont-ils différents?
Est-ce qu'on retrouve tous les mêmes éléments dans chaque ciel? Sinon, pourquoi?
As-tu réussi à placer les tampons à l'intérieur? Comment as-tu fait?

Prolongement et enrichissement

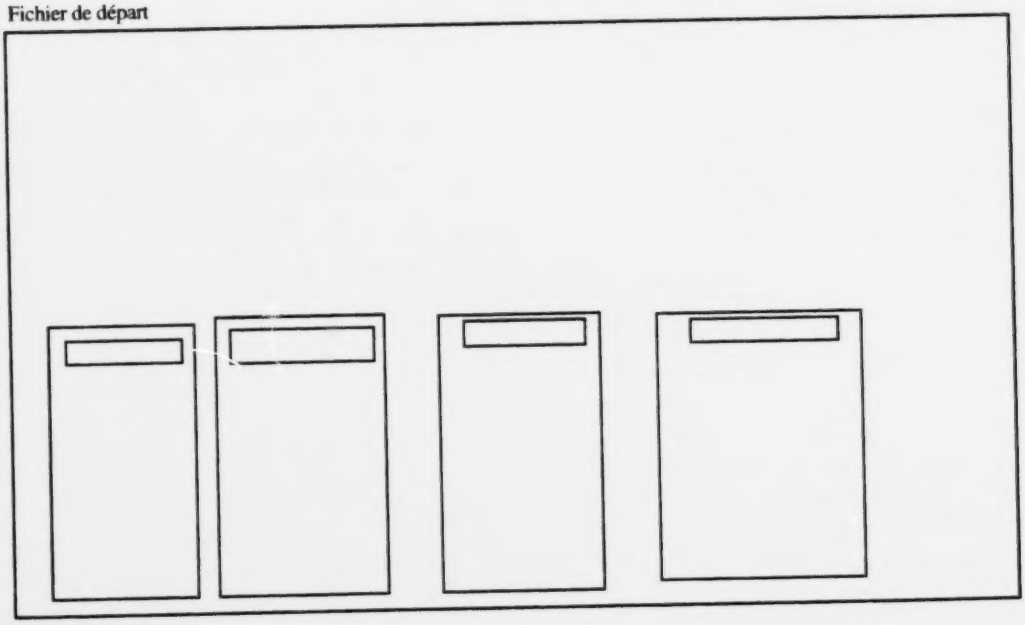
On expose les réalisations dans la classe.
On peut profiter d'autres thèmes et poursuivre les mêmes objectifs.

Remarques

Noms des fichiers

Maternelle: Une nuit à l'école

Fichier de départ



Exemple de solution

Les animaux en cage 1

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

Identifier les objets ayant une propriété commune dans un ensemble donné.
Comparer, par correspondance biunivoque, deux groupes d'objets de quantités inégales (cages>animaux).
Distinguer l'intérieur de l'extérieur d'une forme.

Habiletés à l'ordinateur

- Circuler dans les séries de tampons.
- S'organiser à l'intérieur d'un petit espace (aquarium).

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les tampons.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Partir d'une activité, d'une discussion ou d'un événement sur les animaux. S'assurer que l'on parle avec les élèves des animaux de la collection Kid Pix. (chien, grenouille, crabe, tortue, oiseau, canard, dinosaure). Réaliser l'exercice: encercle les animaux de Kid Pix. (feuille annexe)

Rappel des connaissances antérieures

Peux-tu nommer les animaux dont on a parlé en classe?
Reconnais-tu l'outil qui nous donne les tampons?

Intention

Retrouver à l'ordinateur les animaux dont on a parlé dans la classe et les placer dans des cages.

Déroulement de l'activité

Présenter la page écran qui contient une série de rectangles. Laisser les enfants passer des commentaires sur l'interprétation de ce dessin. Leur dire que les rectangles représentent des cages.
Qu'allons-nous mettre dans ces cages? Faire une démonstration: mettre un animal en cage et faire remarquer la position de l'animal dans la cage. Montrer l'utilisation de monsieur annuler dès que l'on n'obtient pas l'effet désiré. Laisser les élèves s'organiser dans cet espace restreint.
Les laisser trouver une solution au problème du nombre de cages par rapport au nombre d'animaux, leur donner des pistes, si nécessaire: ils peuvent répéter les animaux qu'ils préfèrent ou choisir de laisser des cages vides.
Toutes les solutions sont bonnes pourvu que l'élève puisse les expliquer.

Objectivation

As-tu bien mis les animaux à l'intérieur des cages?
As-tu mis seulement des animaux?
Est-ce qu'ils sont bien placés?
En avais-tu assez?
Alors, qu'est-ce que tu as fait?
À quoi sert monsieur annuler?

Prolongement et enrichissement

Utiliser la page des animaux (feuille en annexe) pour les regrouper selon différents critères: ceux qui ont quatre pattes, ceux qui en ont deux, ceux qui vivent dans l'eau, sur la terre, ceux qui volent...(voir feuille en annexe).
Se servir des productions des élèves et en faire un collectif.

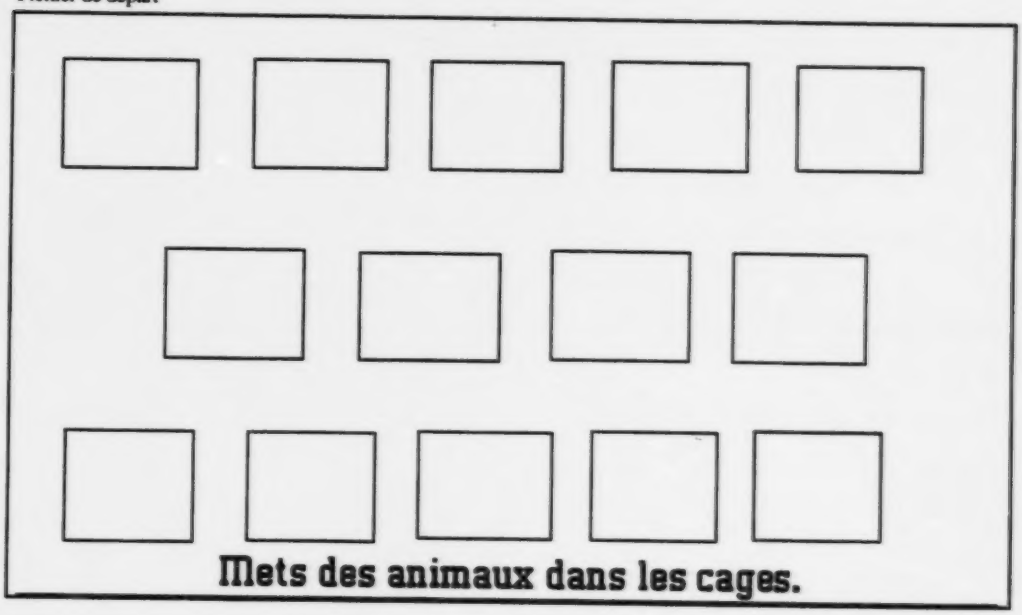
Remarques

Ne pas accepter, dans l'organisation de l'espace, que l'animal soit suspendu dans la cage.

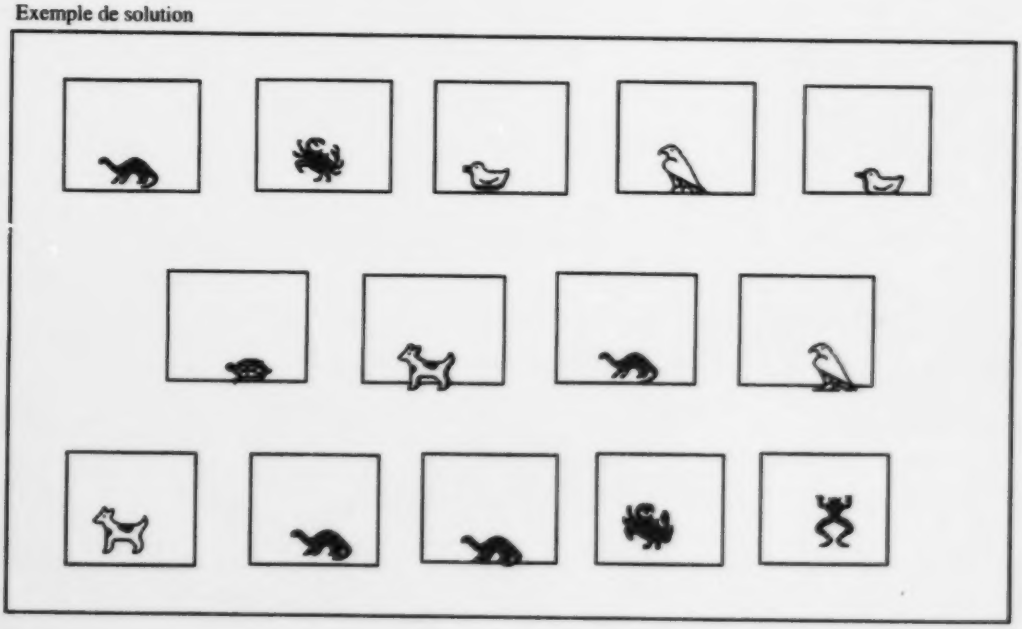
Noms des fichiers

1. Les animaux en cage

Fichier de départ

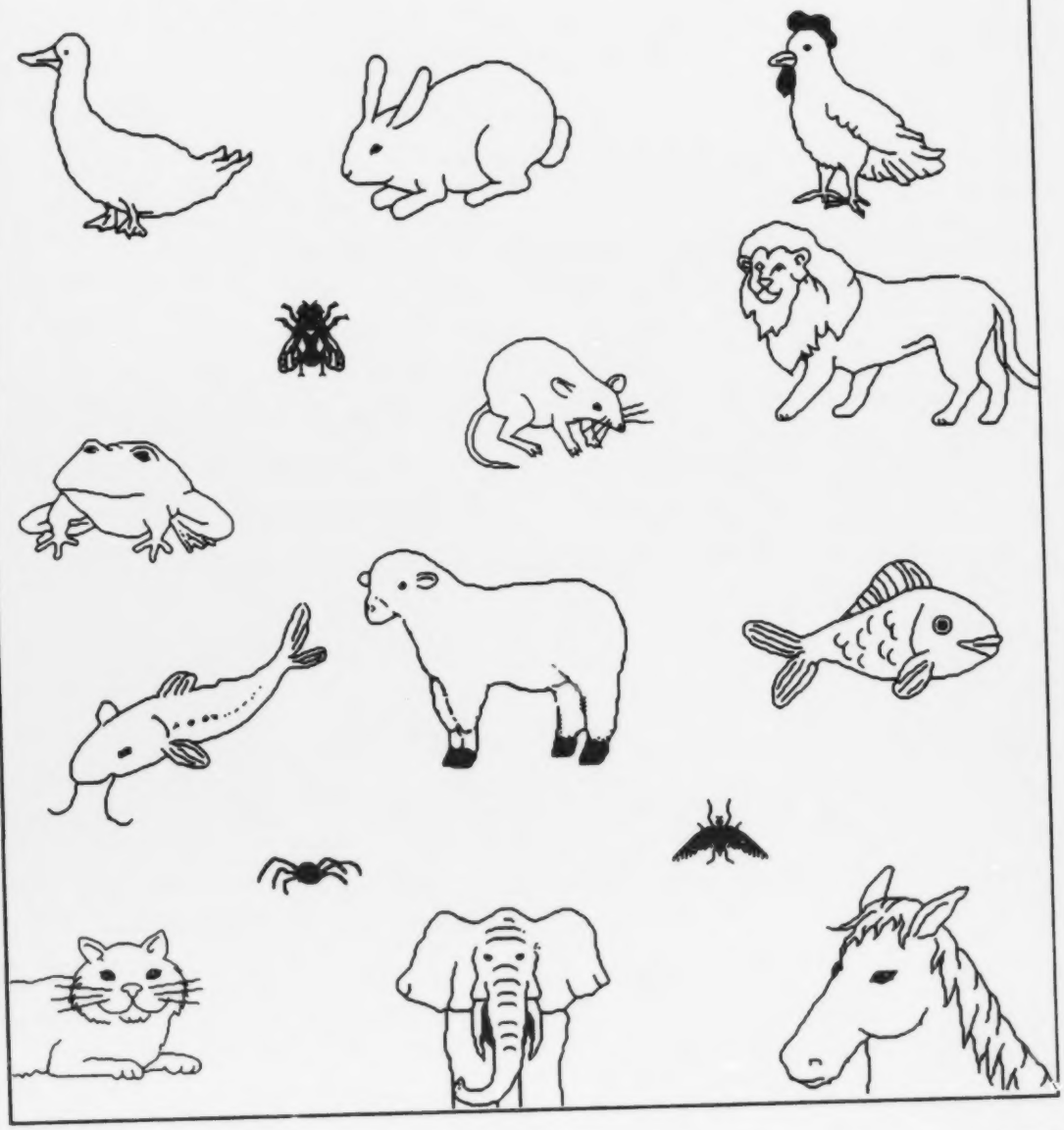


Exemple de solution



Encercle les animaux de Kid Pix.

Les propriétés communes des animaux



Les animaux en cage 2

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Identifier les objets ayant une propriété commune dans un ensemble donné.
Distinguer l'intérieur de l'extérieur d'une forme.

Habiletés à l'ordinateur

- Circuler dans les huit séries de tampons.
- Utiliser l'outil camion (Niveau 2b).

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les tampons.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Partir d'une activité, d'une discussion ou d'un événement sur les animaux. S'assurer que l'on parle avec les élèves des animaux de la collection Kid Pix Pro. Voir feuille qui suit. Faire la distinction entre les animaux qui vivent sur la terre, dans les airs et dans l'eau.

Rappel des connaissances antérieures

Vérifier les connaissances des élèves sur les animaux qui vivent sur la terre, dans les airs, dans l'eau.

Intention

Transporter les animaux et les placer dans leur cage respective.

Déroulement de l'activité

Faire une démonstration à l'acétate électronique pour rappeler comment circuler dans les séries de tampons.
Identifier avec les élèves les dessins qui représentent la terre, l'eau et les airs.
Laisser faire aux élèves leur propre sélection.
Imprimer les travaux.

Objectivation

Est-ce que certains animaux t'ont causé quelques difficultés? Lesquels?
En quoi les animaux qui sont dans les airs se ressemblent-ils? Ceux de la mer? Ceux de la terre?

Prolongement et enrichissement

Même exercice mais dans un fichier où les élèves auront à lire les mots terre, eau et air au lieu d'identifier les dessins.
Fichier: 2.Les animaux en cage B
Pour ce fichier, il faut être capable d'utiliser l'outil camion de transport.

Remarques

Vocabulaire: Mes tampons d'animaux

Noms des fichiers

2. Les animaux en cage A
2. Les animaux en cage B

Fichier de départ

Nom: Date:

Mets des animaux dans les cages.

Exemple de solution

Nom: LLuc Jérôme Date: 10 novembre 93

Mets des animaux dans les cages.

Mes tampons d'animaux

dinosaure

canard

tortue

pingouin

fourmi

chien

poisson

éléphant

crabe

chevreuil

dinosaure

oiseau

grenouille

chat

cheval

araignée

lapin

oiseau

chien

poissons

Fichier de départ

Nom: Date:

Utilise le camion pour transporter les animaux dans les cages.

Air

Terre

Eau

Exemple de solution

Nom: caroline Date: 8 novembre 93

Utilise le camion pour transporter les animaux dans les cages.

Air

Terre

Eau

La salade de fruits

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

Classer des objets selon une propriété commune (des fruits).

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable de manipuler la souris.
- Être capable d'utiliser les tampons.
- Être capable de circuler dans les séries de tampons.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Chaque élève est responsable d'apporter un fruit en classe. On le touche, on y goûte, on parle de la couleur, de la forme. On apprend la chanson: Salade de fruits, jolie, jolie, etc.

Rappel des connaissances antérieures

As-tu déjà fait une salade de fruits?
Qu'est-ce que tu as mis dans ta salade de fruits?

Intention

On invente une salade de fruits avec les tampons de l'ordinateur pour la présenter à nos amis.

Déroulement de l'activité

Crois-tu pouvoir inventer une salade de fruits à l'ordinateur?
De quel outil auras-tu besoin?
Parmi les tampons, choisis ceux dont tu as besoin pour réaliser ta salade de fruits.

Objectivation

As-tu aimé te servir des tampons?
Comment as-tu fait pour les déplacer?
Est-ce qu'il est facile de déposer les fruits à l'intérieur de l'ensemble?
Comparer les salades de fruits.
Identifier les fruits et les éléments qui ne sont pas des fruits.

Prolongement et enrichissement

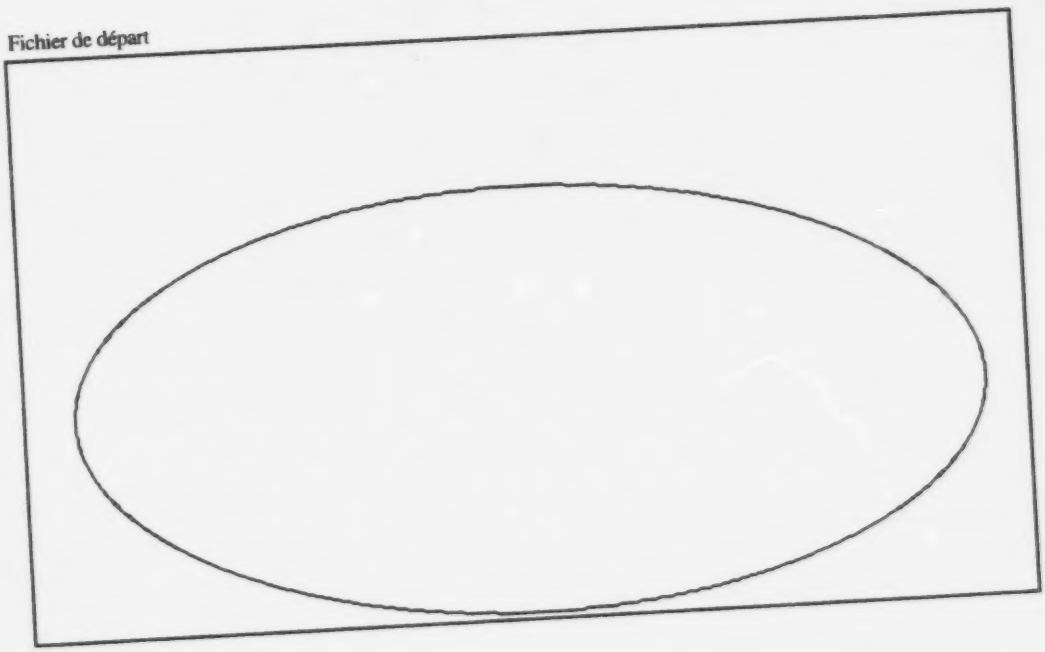
Classifier les fruits et les légumes.
Faire une salade de légumes.

Remarques

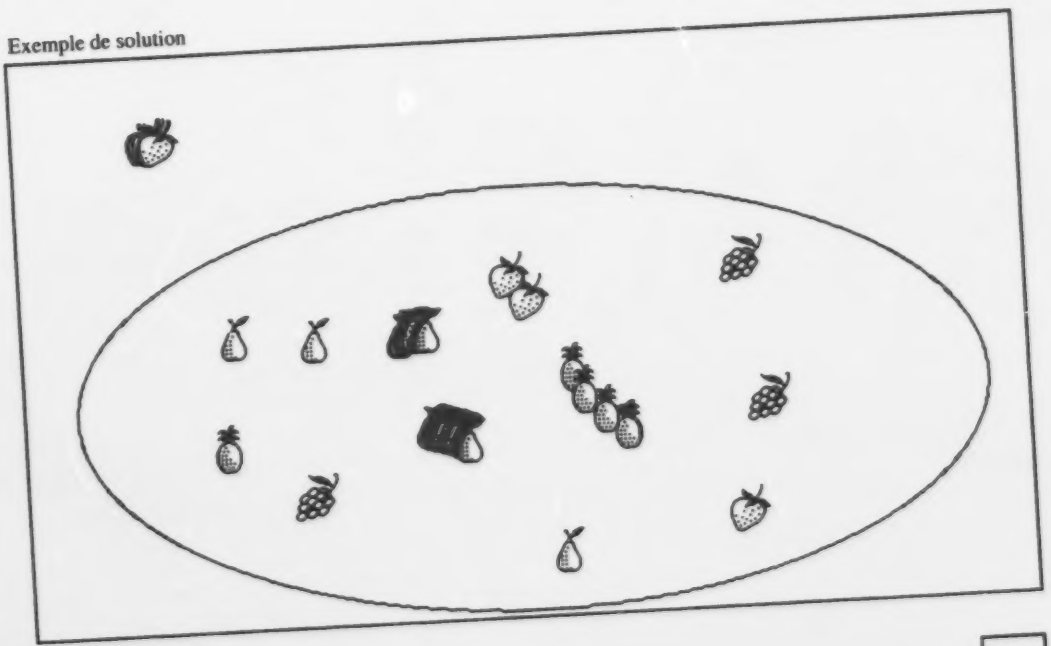
Noms des fichiers

Maternelle: La salade de fruits

Fichier de départ



Exemple de solution



Je fais du classement

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

Effectuer un classement selon un critère déterminé.
Distinguer l'intérieur et l'extérieur d'une forme.

Habiletés à l'ordinateur

- S'organiser dans un plus grand espace.

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les tampons.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Faire diverses activités de classification avec différents critères: la nourriture, les vêtements, les jouets, ce qui bouge, ce qui pousse, etc.

Rappel des connaissances antérieures

Revenir sur l'activité du classement des animaux à l'intérieur des cages.
Rappeler le concept «à l'intérieur».
Regrouper les tampons qui vont ensemble.

Intention

Proposer d'utiliser les tampons pour regrouper les éléments qui vont ensemble.

Déroulement de l'activité

C'est une activité de renforcement.
Les élèves classent à l'intérieur de deux ensembles ce qui se mange et ce qui bouge.
Ils choisissent seuls les tampons. Ils s'organisent seuls dans l'espace approprié.
Laisser de la place à l'autonomie.

Objectivation

Avons-nous tous choisi les mêmes objets?
Est-ce qu'il y a des éléments qui ne sont pas au bon endroit? Pourquoi?
Laisser les enfants expliquer leurs erreurs, s'il y a lieu.

Prolongement et enrichissement

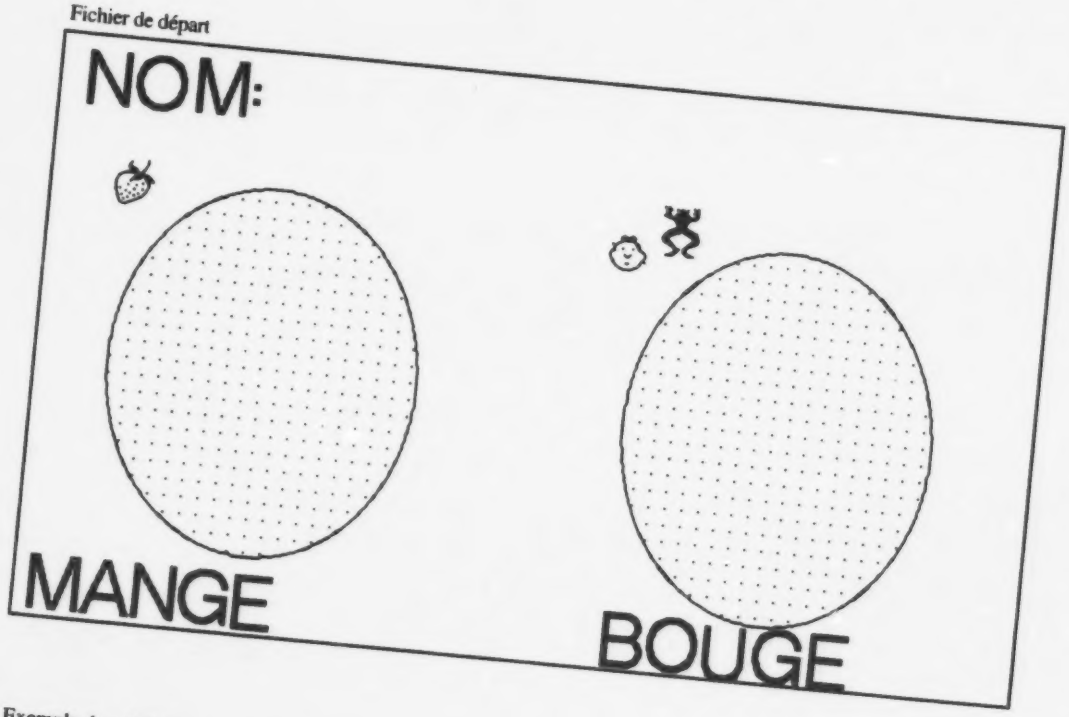
Exposer et comparer les productions.
Raconter une histoire et faire nommer ou montrer ce qui bouge.
Utiliser d'autres tampons pour travailler la classification.
Activité: Les ensembles.

Remarques

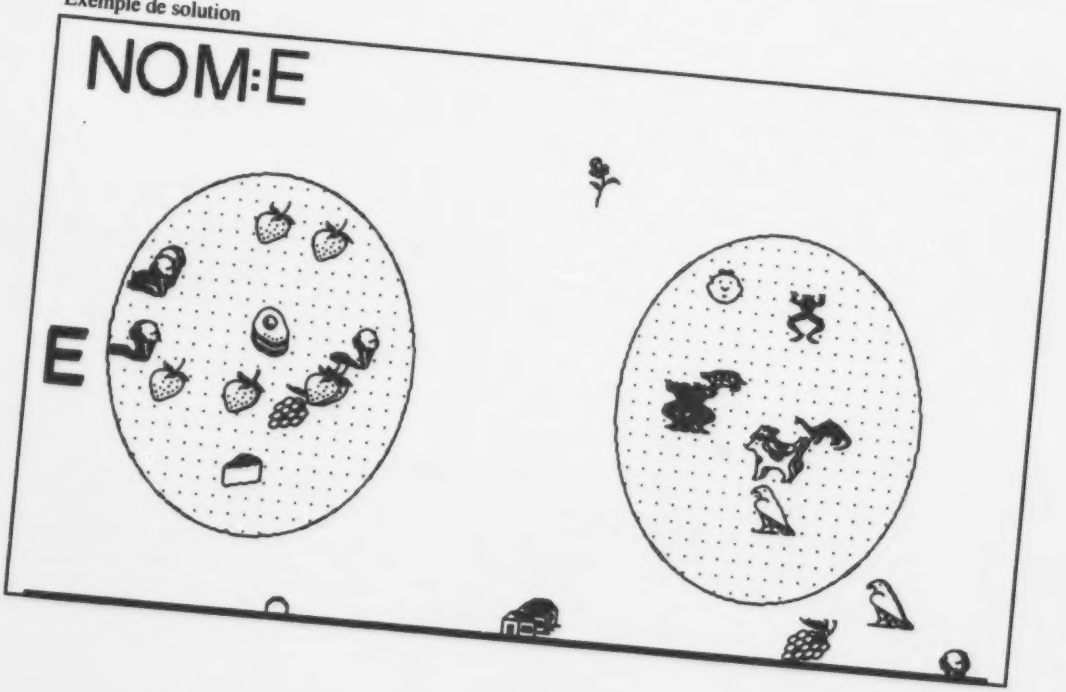
Noms des fichiers

1. Je fais du classement

Fichier de départ



Exemple de solution



Kid Pix public

Les ensembles

Objectifs pédagogiques
Consolider les concepts: autour et au milieu.
Travailler la notion d'ensemble, classer des objets selon une propriété commune.

Habiletés à l'ordinateur
- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur
- Être capable d'utiliser les quatre séries de tampons.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)
- Dessiner des objets de nature semblable ou différente au tableau: ciseaux, assiette, chaise, crayon, cuillère, table, lit, tasse, efface.
- On joue à faire des ensembles et on dit dans quelle forme ovale on veut placer ces objets.

Rappel des connaissances antérieures
- Parler des ensembles travaillés en classe: le groupe des garçons, des filles, des parents, des professeurs, des enfants, des adultes, des animaux, des plantes, des aliments ou de l'activité de la mise en situation.
- Rappel de la notion «autour» dans l'activité Halloween.

Intention
- Compléter trois ensembles contenant chacun un seul objet de départ.

Déroulement de l'activité
Trois ensembles de forme ovale apparaissent à l'écran: le premier contient une personne, le second, un chien et le troisième, une fraise.
Quels sont les tampons qui ont une propriété commune à ceux déjà contenus dans les ensembles?
Consigne: on dispose les tampons choisis tout autour de la forme ovale et un seul au milieu.

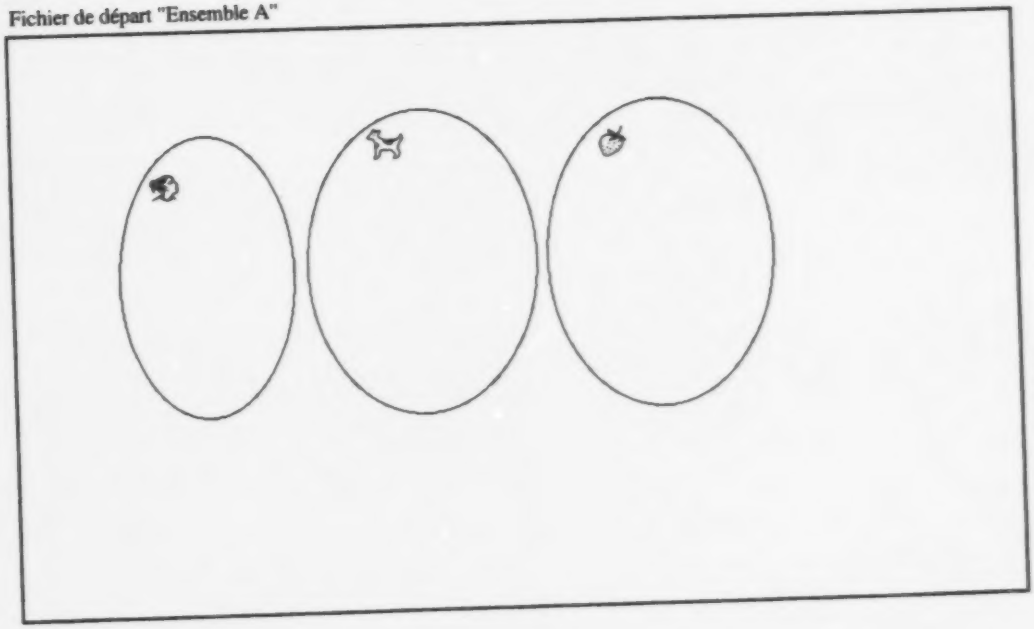
Objectivation
As-tu trouvé dans les tampons des objets qui ressemblaient aux objets de l'activité vécue en classe? Pourquoi se ressemblaient-ils?
As-tu placé les objets autour de la forme ovale?
Était-ce difficile? Pourquoi?
As-tu eu le temps de placer un objet au milieu?
En quoi les tampons de chaque regroupement sont-ils semblables?

Prolongement et enrichissement
Refaire le même travail à l'ordinateur à partir de trois ensembles vides. Fichier: 2. Ensemble B
Les ensembles doivent être différents des premiers: fruits, parties du corps, choses qui vont dans le ciel, outils, meubles, jouets, plantes, arbres, fleurs, etc.

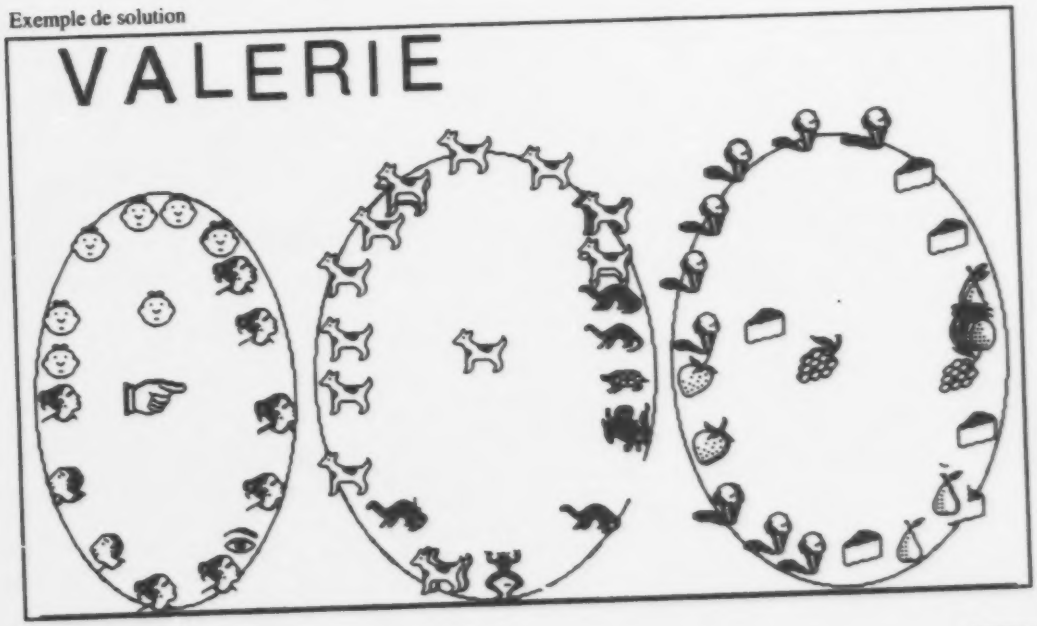
Remarques

Noms des fichiers
2. Ensemble A
2. Ensemble B

Fichier de départ "Ensemble A"



Exemple de solution



Mon beau dessin

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

Poser une action dans un but précis.
Donner une forme aux objets qu'il dessine.

Habiletés à l'ordinateur

- Se servir de l'outil crayon.

Préalables à l'ordinateur

- Être capable de manipuler la souris.
- Être capable de se servir des tampons.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Trouver une occasion d'offrir un dessin à quelqu'un et proposer d'aller le faire à l'ordinateur.

Rappel des connaissances antérieures

Rappeler que dans le logiciel La souris, pour faire avancer la souris, on doit appuyer sur le bouton de la souris et glisser.
Faire la même opération pour utiliser le crayon.

Intention

Faire un dessin avec le crayon de l'ordinateur.

Déroulement de l'activité

Laisser l'élève expérimenter à sa guise l'outil crayon.
Quand il maîtrise assez bien son utilisation, effacer la page et lui suggérer quelques formes simples afin qu'il se fasse une représentation mentale.
Le laisser ensuite réaliser son dessin.
Quand il est satisfait de son travail, imprimer.

Objectivation

Qu'est-ce que tu as dessiné?
Quel outil as-tu utilisé?
As-tu trouvé ça difficile?
As-tu fait un beau dessin?
À qui vas-tu le donner?
Amener les élèves à réaliser qu'on peut utiliser différents outils pour dessiner (crayons de couleur, peinture, ordinateur...)

Prolongement et enrichissement

Chacun donne son dessin à une personne de son choix.
Revenir sur l'événement. Est-ce que tu as donné ton dessin?
Est-ce que la personne était contente?
Qu'est-ce qu'elle a dit?
As-tu le goût d'en faire d'autres?
Quand?

Remarques

Noms des fichiers

1. Mon beau dessin

Fichier de départ

NOM:

Avec le crayon, fais-moi de beaux dessins.

Exemple de solution

NOM: FRANCIS L

Avec le crayon, fais-moi de beaux dessins.

Le verger

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Numération: chiffre 4.
Consolider l'apprentissage des couleurs spécifiques à l'automne.

Habiletés à l'ordinateur

- Se servir de l'accessoire arbres magiques de l'outil pinceau.

Préalables à l'ordinateur

- Être capable de manipuler la souris.
- Être capable de changer la série de tampons, soit passer de la série 1 à la série 2, l'arbre se trouvant à la série 2.
- Être capable d'utiliser les tampons.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Profiter qu'un élève mange une pomme pour sa collation pour lui demander si c'est une pomme qu'il a cueillie lui-même. Laisser les élèves parler sur le sujet en dirigeant la conversation vers la récente sortie. (Les élèves sont allés aux pommes à l'automne.)

Rappel des connaissances antérieures

Où as-tu pris ta pomme?
Comment s'appelle l'arbre qui donne la pomme?
Comment appelle-t-on le champ où il y a beaucoup de pommiers? (verger)
Dans quelle saison, cueille-t-on les pommes? (automne)
De quelle couleur étaient les feuilles des arbres?

Intention

Dessiner un verger à l'ordinateur en utilisant les couleurs de l'automne.

Déroulement de l'activité

Faire une démonstration à l'acétate électronique parce que c'est la première fois que les élèves utilisent l'outil pinceau; faire comprendre que l'arbre se dessine tout seul après le clic, alors il faut placer la flèche à l'endroit où l'on désire son arbre.
Leur laisser expérimenter l'outil, puis effacer.
Donner maintenant une seule consigne: «Dessine un verger en utilisant les quatre couleurs des feuilles d'automne pour faire tes arbres.» Les élèves s'exécutent. Faire un arrêt, donner la consigne suivante: «Avec les tampons, fais pousser des pommes dans quatre pommiers.»

Objectivation

As-tu bien utilisé les quatre couleurs des feuilles d'automne pour faire tes arbres? Peux-tu les nommer? Est-ce qu'il te manque une couleur? Laquelle?
Combien as-tu de pommiers?
Est-ce que tu réussis bien à écrire le nombre 4?
Veux-tu compter tes arbres?

Prolongement et enrichissement

Présenter un exercice sur le nombre 4. Compter des ensembles de 1 à 4 éléments et écrire le symbole.

Remarques

Tampons Saisons
Ne donner qu'une consigne à la fois (couleur, nombre). La forêt enchantée est une variante pour la maternelle: au lieu de faire pousser des pommes, on travaille la couleur des feuilles seulement.

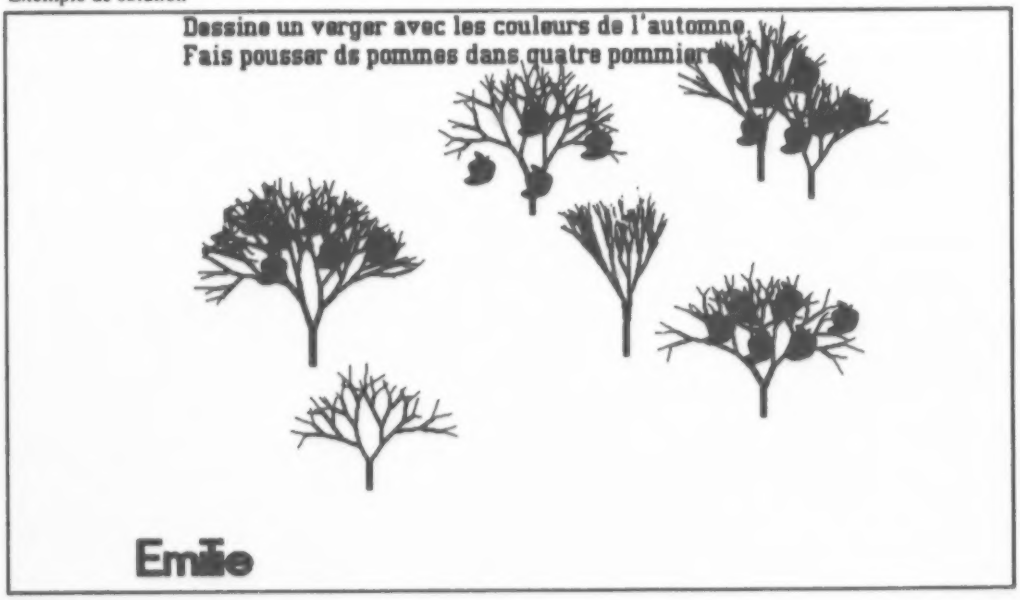
Noms des fichiers

1. Le verger Mat. L'automne (Tampons saisons)
1. La forêt enchantée (Tampons saisons)

Fichier de départ

Dessine un verger avec les couleurs de l'automne.
Fais pousser des pommes dans quatre pommiers.

Exemple de solution



Fichier de départ

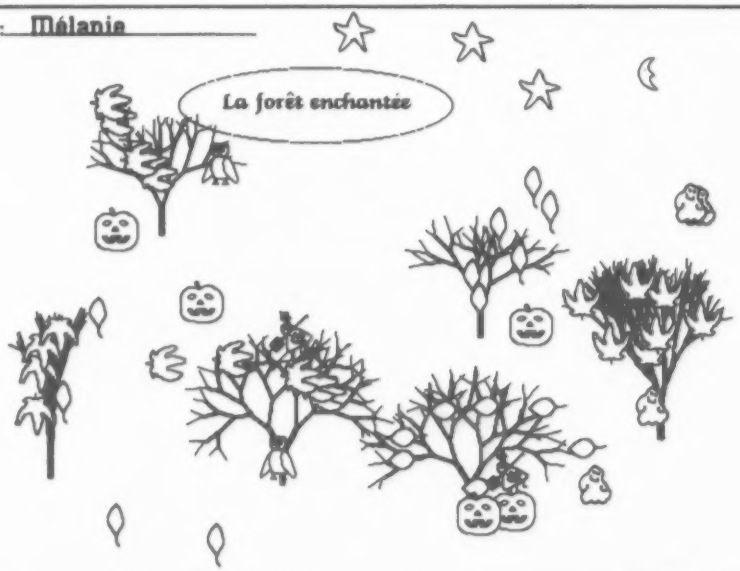
Nom:_____

La forêt enchantée

Exemple de solution

Nom: Mélanie

La forêt enchantée



Fichier de départ

Nom:_____

L'automne

Exemple de solution

Nom: Caroline

L'automne

L'Halloween

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

Consolider le concept: autour.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser quatre séries de tampons.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Faire une activité en classe à partir de l'histoire imaginaire du fantôme-magicien qui transforme les objets en drôle de forme.
Avoir des bonbons de formes très variées pour montrer que les bonbons peuvent être drôles.

Rappel des connaissances antérieures

Est-ce que tu connais l'histoire du fantôme?
As-tu déjà joué à un jeu où les amis étaient tous autour de toi?
Un bonbon d'Halloween peut-il être drôle? Pourquoi?

Intention

Placer les tampons autour du rectangle et du fantôme.

Déroulement de l'activité

Atmosphère d'Halloween au laboratoire: toutes les lumières sont fermées, les ordinateurs sont hantés, leurs écrans affichent un fantôme autour duquel les enfants devront placer les objets que le fantôme transformera en bonbons d'Halloween.
Reconnaître le fantôme au centre l'écran.
Dans un premier temps, demander aux élèves de placer les tampons qu'ils préfèrent autour du grand rectangle pour faire rire le fantôme.
Dans un deuxième temps, placer d'autres tampons autour du fantôme.

Objectivation

À partir des feuilles des élèves, on vérifie si les tampons ont bien été placés autour du rectangle et du fantôme.

Prolongement et enrichissement

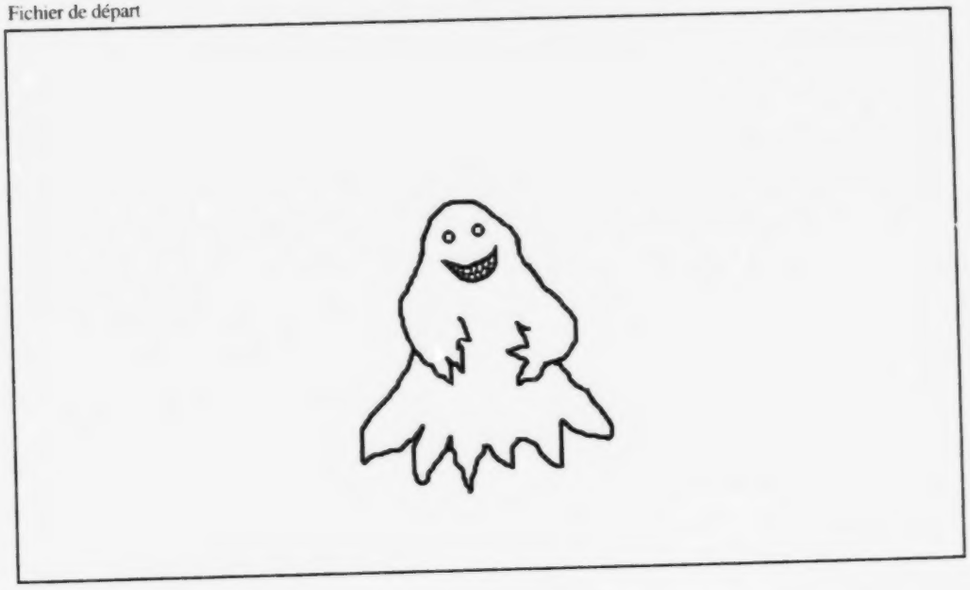
Refaire l'activité avec d'autres concepts: dessus, dessous, au milieu, à côté.

Remarques

Noms des fichiers

2. Halloween

Fichier de départ



Exemple de solution

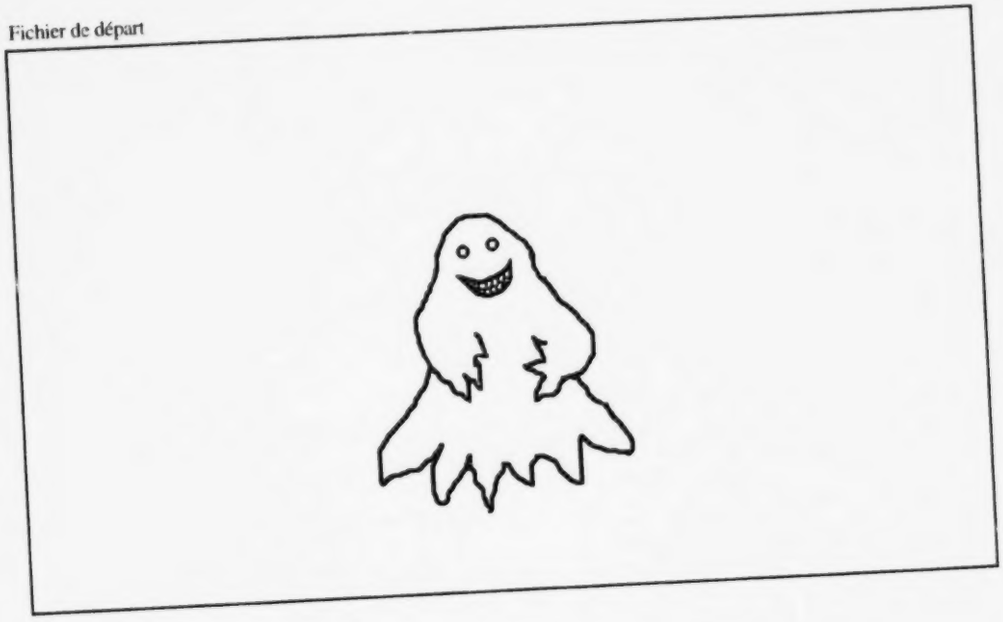
Le fantôme-magicien

Quelle surprise bizarre! Sur l'écran de ton ordinateur, au milieu d'un grand rectangle, tu vois un fantôme. Sais-tu que ce fantôme est un magicien? Il m'a dit que pour s'amuser, il va transformer tous tes tampons préférés en bonbons d'Halloween.

Mais, pour que la magie fonctionne, le fantôme a besoin de toi. Pour l'aider, tu dois pointer les tampons que tu préfères et les placer tout autour du grand rectangle. Si tu en as le temps, tu placeras d'autres de tes tampons préférés autour de lui, tout près de lui, pour le chatouiller. Il va sûrement se tordre de rire.

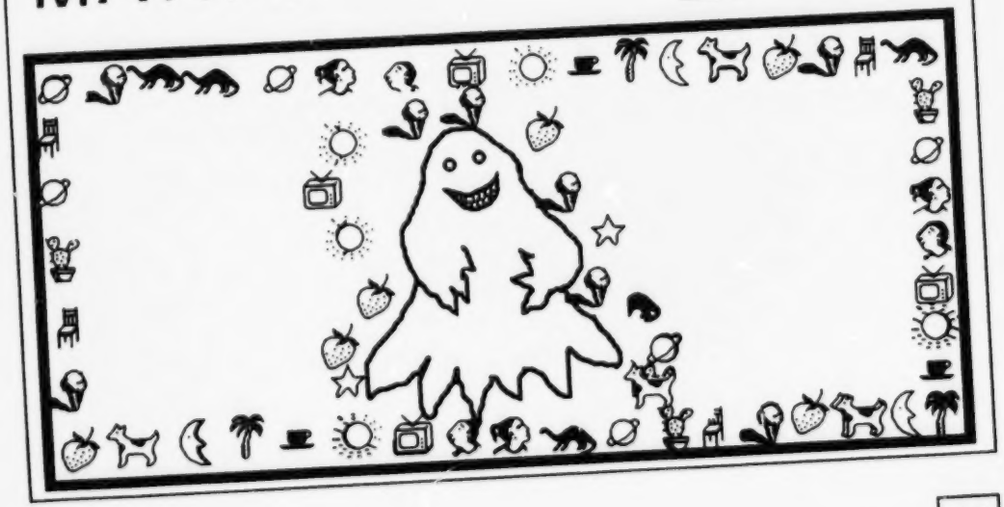
Amuse-toi bien!

Fichier de départ



Exemple de solution

MARIA 27 OCT.



La maison hantée 1

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Expression orale: s'exprimer avec le support de pictogrammes.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable de se servir de l'outil tampon.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

À l'occasion de l'Halloween, les enfants arrivent costumés à l'école. Profiter de l'ambiance pour leur raconter une histoire sur ce thème. S'assurer que l'on utilise le vocabulaire des tampons. (voir les feuilles de vocabulaire)

Rappel des connaissances antérieures

Qu'est-ce que tu connaissais déjà dans mon histoire? Connais-tu d'autres éléments que tu vois quand c'est l'Halloween? On peut s'inspirer d'images ou des tampons.

Intention

Inventer un histoire d'Halloween en utilisant des pictogrammes.

Déroulement de l'activité

Faire une présentation à l'acétate électronique en illustrant l'histoire racontée en classe.
Indiquer que l'on peut circuler dans les séries de tampons pour avoir plus de choix.
Laisser les élèves inventer leur propre histoire et travailler seuls à l'ordinateur en faisant appel à toute leur imagination puisqu'il n'y a aucune limite pour une histoire imaginaire.
Retourner en classe avec sa feuille imprimée.

Objectivation

Veux-tu raconter ton histoire à tes amis?
Sinon, pourquoi?
Quels tampons as-tu utilisés?
Se servir des dessins pour objectiver à chaque élève.
Est-ce que ce que tu racontes correspond bien à ton dessin? Est-ce qu'on le voit sur ton dessin?
Qu'est-ce qui va? Qu'est-ce qui est fabuleux? Ex.:
Est-ce que l'on peut trouver une citrouille dans l'eau?

Prolongement et enrichissement

Il est possible que l'objectivation se fasse en plusieurs séances.
Amener les jeunes à créer des histoires imaginaires en classe (pictogrammes, écriture).

Remarques

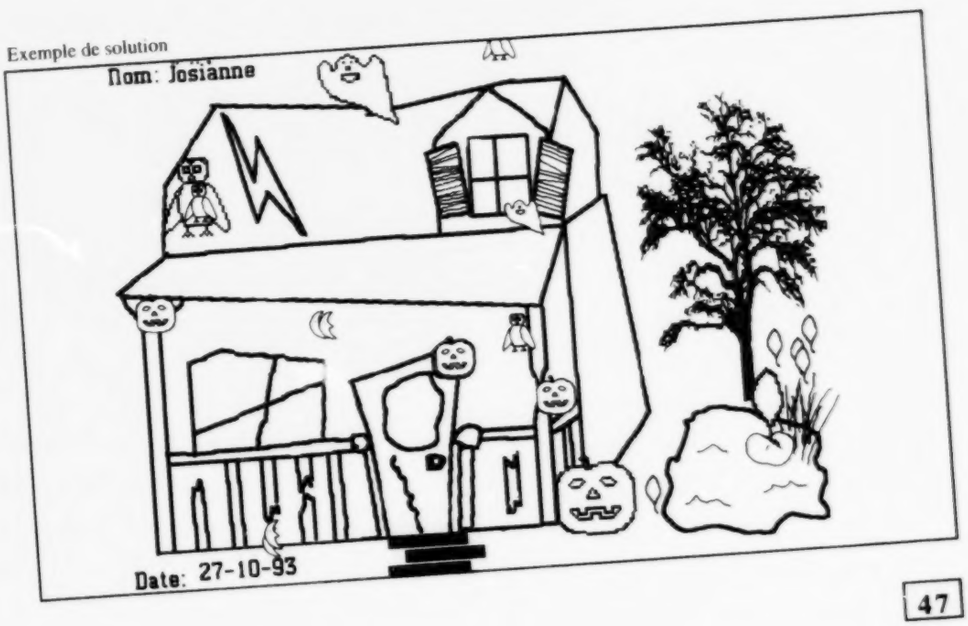
Tampons Halloween

Noms des fichiers

1. La maison hantée

Fichier de départ

Exemple de solution



La maison hantée 2 A

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Lecture globale: association mot-image-tampon.
Numération 1 à 6.
Comprendre et exécuter une consigne verbale.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable de se servir de l'outil tampon.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Toute la semaine précédant l'Halloween, faire de la lecture avec des moyens variés. Ex.: étiquettes-mots, affiches dans la classe. Présenter la feuille de vocabulaire Niveau 2 A.
Raconter une histoire d'Halloween en s'inspirant de cette feuille de dessins.

Rappel des connaissances antérieures

Quels sont les mots d'Halloween que tu connaissais déjà?
Revoir la numération de 1 à 6.

Intention

À partir d'un texte de lecture, décorer la maison hantée de l'ordinateur pour l'afficher.

Déroulement de l'activité

Ouvrir les fichiers sur la maison hantée avant que les élèves arrivent dans le local pour qu'ils voient la maison en arrivant.
Pour chaque phrase, on essaie de découvrir le mot correspondant sur sa feuille de vocabulaire.
On identifie le nombre de dessins que l'on doit prendre et l'enseignant lit le reste de la phrase à voix haute.
On décore seul, comme on a compris.

Objectivation

De retour dans la classe, afficher les dessins; on les regarde ensemble.
Où as-tu mis les hiboux? Combien en as-tu mis?
Où as-tu mis les chats? Combien en as-tu mis?
Est-ce la bonne quantité?
Poursuivre en s'inspirant du texte de lecture.
As-tu choisi d'autres objets que je n'ai pas nommés?

Prolongement et enrichissement

On pourrait colorier son dessin à l'ordinateur avec le pot de peinture. Dans la classe, poursuivre l'apprentissage des couleurs.
Écrire une petite phrase collective en lien avec ses dessins.

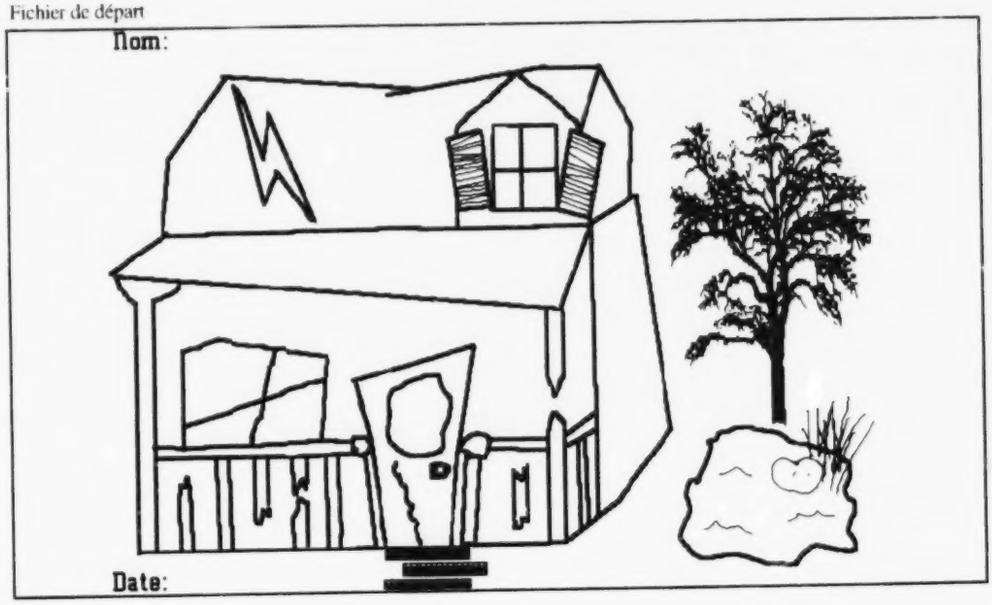
Remarques

Tampons Halloween
Vocabulaire: Mes tampons d'Halloween 2 A
Lecture: La maison hantée 2 A

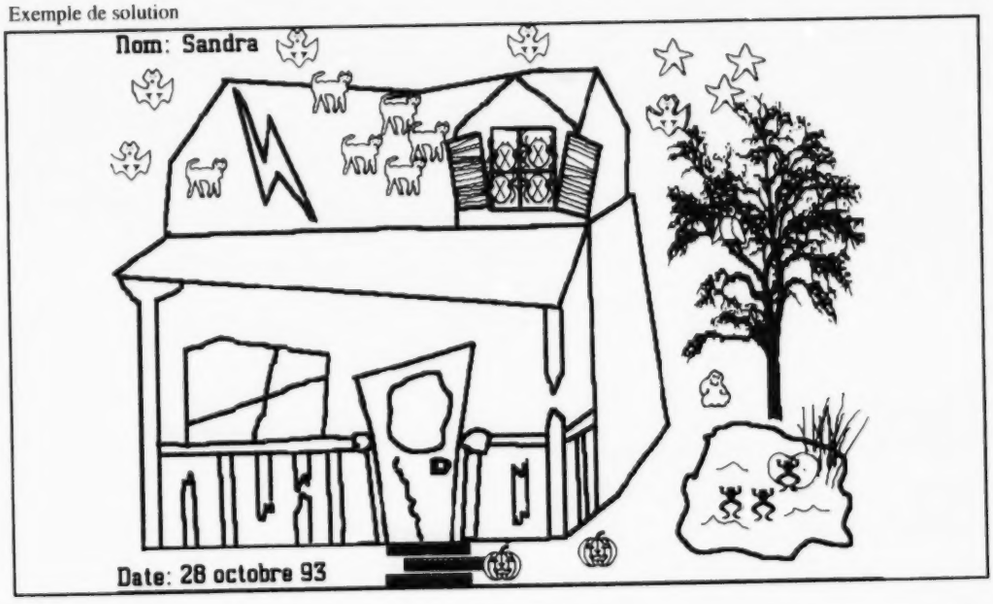
Noms des fichiers

1. La maison hantée

Fichier de départ



Exemple de solution



La maison hantée

1- Il y a 2 hiboux dans l'arbre.

2- Je vois 6 chats sur le toit de la maison.

3- Il y a 3 grenouilles dans l'étang.

4- Je vois 2 citrouilles devant la maison.

5- Il y a 4 araignées dans la fenêtre.

6- Je vois 3 étoiles dans le ciel.

7- Il y a 5 chauves-souris autour de la maison.

8- Je vois le fantôme à côté de l'arbre.

Mes tampons d'Halloween

hibou

araignée

chauve-souris

chat

citrouille

fantôme

grenouille

étoile

La maison hantée 2 B

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Lecture: trouver l'information dans une courte phrase.
Consolider les notions spatiales (devant, en bas, en haut, dans, près, gauche, droite).

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser l'outil tampon.
- Être capable de se servir du pot de peinture.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Raconter une histoire d'Halloween.
Présenter la feuille de vocabulaire Niveau 2 B qui offre de nouveaux tampons pour l'Halloween et, toute la semaine, travailler ces nouveaux mots.
Travailler la feuille de lecture avec le support de la feuille de vocabulaire.

Rappel des connaissances antérieures

Revoir les concepts de notions spatiales.

Intention

Décorer la maison hantée en suivant les consignes de lecture pour vérifier si on a bien compris.

Déroulement de l'activité

Les élèves arrivent à l'ordinateur avec leur texte de lecture et leur feuille de vocabulaire.
Les écrans sont ouverts sur la maison hantée.
À l'aide des tampons, ils décorent la maison en se référant au texte.

Objectivation

Afficher les dessins et vérifier ensemble: As-tu mis le hibou dans l'arbre? As- tu mis le squelette sur la porte? Sinon, pourquoi? Explique. Continuer en s'inspirant de la feuille de lecture.
Quelle phrase t'a donné le plus de difficulté?
Comment as-tu fait pour trouver la solution?
As-tu ajouté des éléments qui ne sont pas dans la lecture? Pourquoi?

Prolongement et enrichissement

Pour les élèves plus rapides, suggérer d'agrémenter leur dessin avec des objets qui sont pertinents, comme un soleil, une lune ou autre. .

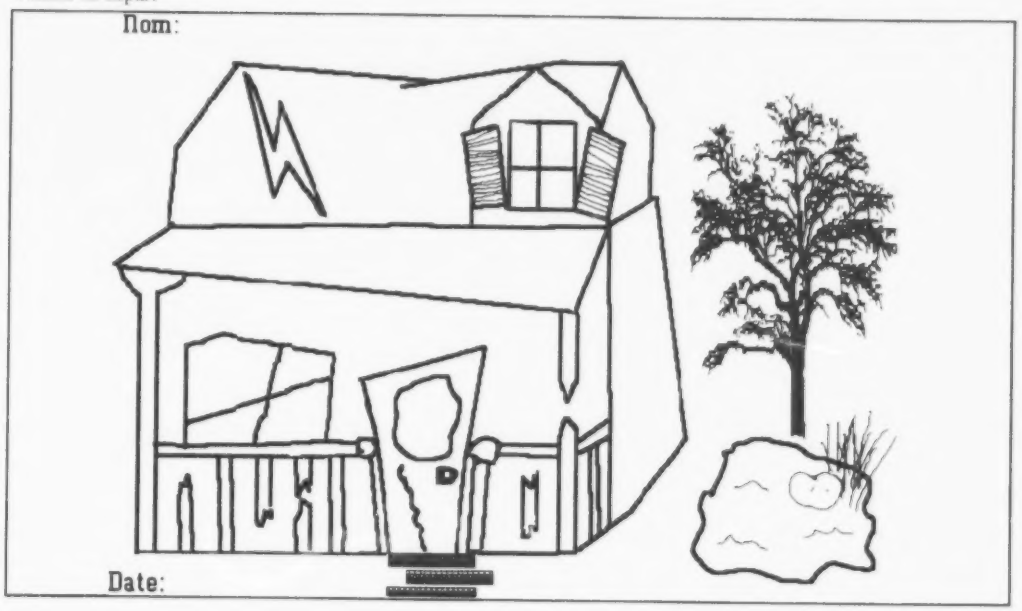
Remarques

Tampons Halloween.
Vocabulaire: Mes tampons d'Halloween 2 B
Lecture: La maison hantée 2 B

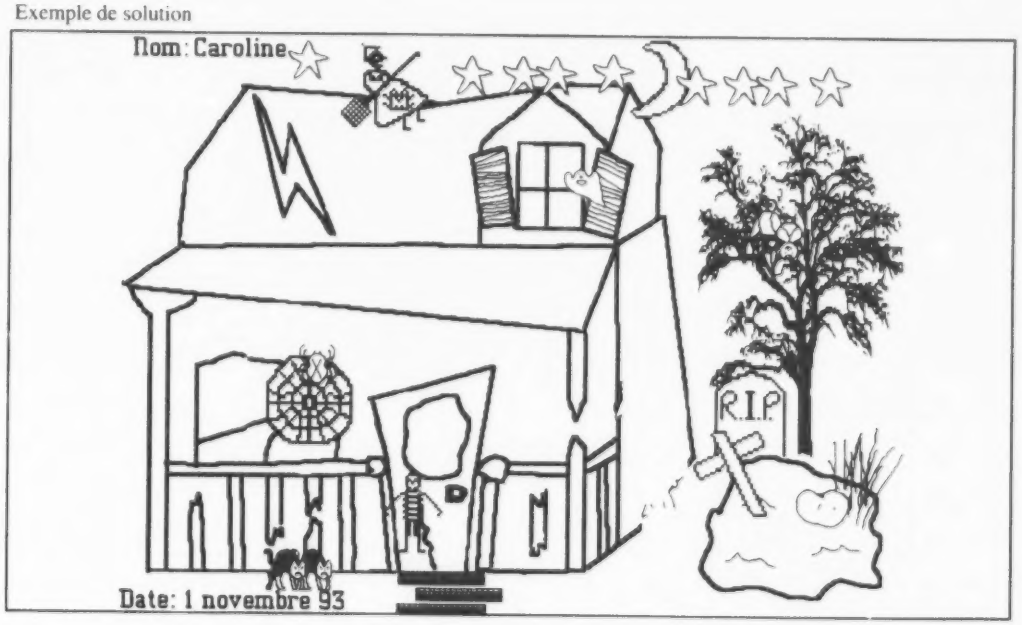
Noms des fichiers

1. La maison hantée

Fichier de départ



Exemple de solution



La maison hantée

1- Le hibou est dans l'arbre.

2- Il y a un squelette sur la porte.

3- La lune est dans le ciel. Il y a neuf étoiles dans le ciel.

4- Il y a deux chats noirs devant la maison.

5- Il y a une araignée dans la fenêtre du bas. L'araignée rouge est dans sa toile.

6- Il y a une croix près du monument.

7- Il y a une sorcière sur son balai dans le ciel.

8- Il y a un fantôme vert dans la fenêtre en haut.

9- Il y a une chauve-souris dans l'arbre, elle a la tête en bas.

Mes tampons d'Halloween

hibou

citrouille

crâne

chauve-souris

fleur tanée

étoile

os

toile

sorcière

araignée

monument

fantôme

chat

squelette

chaudron

chat

cheminée

fantôme

étoile

visage

grenouille

croix

citrouille

chaudron

Je peux écrire mon prénom.

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

Reproduire son prénom.

Habiletés à l'ordinateur

- Se servir de l'outil texte.

Préalables à l'ordinateur

- Être capable de se servir de l'outil tampon.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Les enfants lisent souvent leur prénom dans la classe.
À la suite d'une de ces lectures, proposer d'écrire son nom à l'ordinateur.

Rappel des connaissances antérieures

Demander aux élèves s'ils ont déjà écrit leur prénom. (Crayon, pâte à modeler, collage...)
Connais-tu des lettres de ton prénom?

Intention

Écrire son nom afin d'identifier son bureau, sa case, etc.

Déroulement de l'activité

Petite démonstration de la façon de procéder.
Les enfants ont le modèle de leur prénom sur un carton.
Seuls, ils reproduisent leur prénom autant de fois qu'ils le désirent.
On imprime le résultat.

Objectivation

De retour en classe, distribuer les feuilles au hasard. Les élèves doivent découvrir que ce n'est pas leur prénom et identifier à qui il faut remettre la feuille.
Vérifier avec le groupe si les prénoms sont écrits correctement: respect de l'ordre des lettres, espaces adéquats, etc.
Quel outil as-tu utilisé aujourd'hui?

Prolongement et enrichissement

Reconnaissance globale des prénoms.
Reconnaissance des lettres du prénom.
Association de leur prénom écrit à l'ordinateur à leur étiquette-mot.
Quelques jours plus tard, lecture de leur prénom à partir de leur feuille d'ordinateur au lieu d'utiliser leurs étiquettes-mots.
Écriture des prénoms des personnes qu'ils aiment.

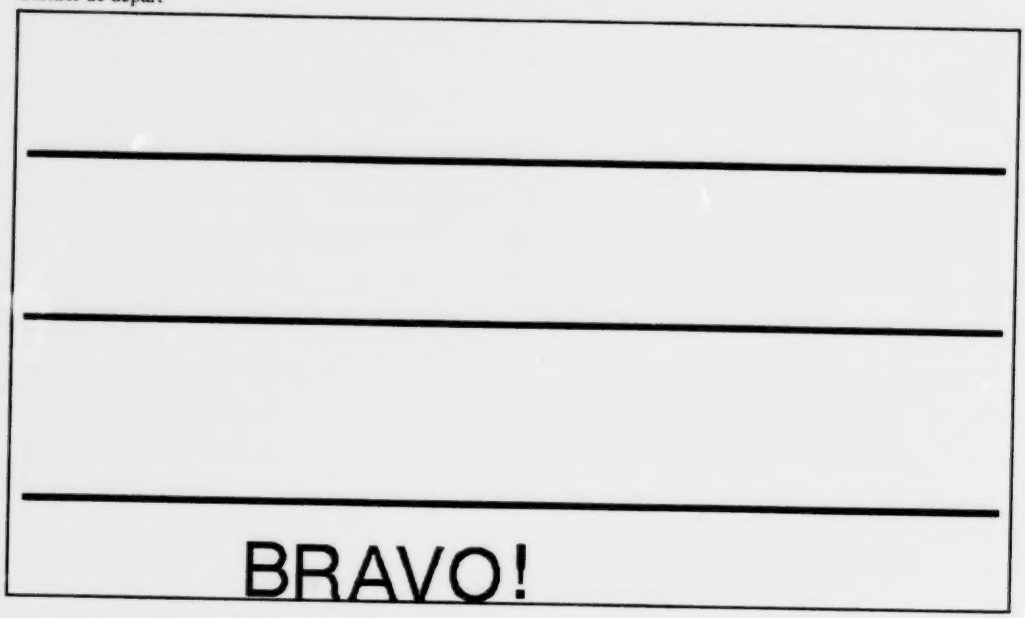
Remarques

Préparer des cartons avec le prénom des enfants, qui serviront de modèle.
À répéter plus tard dans l'année.

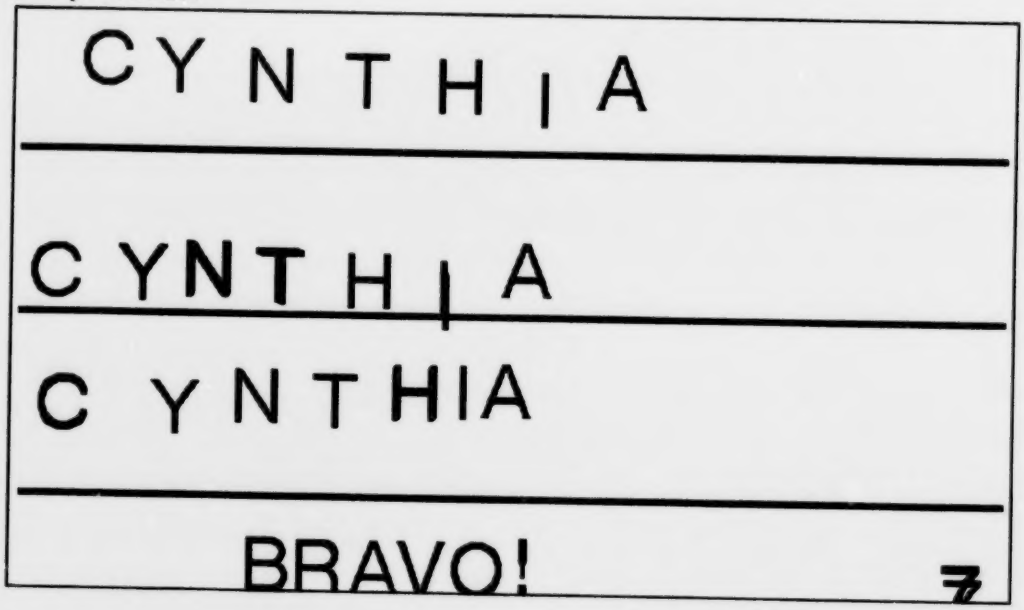
Noms des fichiers

1. Je peux écrire mon prénom

Fichier de départ



Exemple de solution



Je sais compter

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

S'initier à l'ordre des nombres.
Associer la valeur cardinale à l'unité correspondante.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les outils texte et tampon.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

En classe, les élèves manipulent différents objets en vue de les regrouper et de les compter. Ils représentent ces ensembles au tableau ou sur une feuille en ajoutant un symbole numérique à chaque ensemble.

Rappel des connaissances antérieures

Revenir sur les notions d'ensembles. (Activité Les ensembles, page 18)
Revoir les symboles de 1 à 5.

Intention

Utiliser les tampons de l'ordinateur pour représenter des nombres plus petits que 6.

Déroulement de l'activité

Les élèves choisissent un tampon et en placent une quantité de leur choix à l'intérieur d'un des ensembles (de 1 à 5). Ils sélectionnent ensuite l'outil lettre et inscrivent le symbole approprié dans cet ensemble.

Ils reprennent les mêmes opérations pour réaliser les autres ensembles. Les élèves sont libres de représenter plusieurs fois le même symbole.

Objectivation

Compte le nombre d'éléments de chaque ensemble et vérifie si le symbole représente bien ce nombre d'éléments.
Existe-t-il des ensembles qui contiennent un même nombre d'éléments?
Est-ce que tous les symboles sont représentés? Sinon, cherche celui ou ceux qui manquent.
Parler des stratégies utilisées.

Prolongement et enrichissement

Réaliser une activité semblable avec des symboles de 1 à 8 ou à 10. Fichier: 1. Je sais compter (3 à 8)
Variantes: l'enseignant place un certain nombre d'éléments dans les ensembles, l'enfant inscrit uniquement les symboles et vice versa.
Faire des ensembles égaux et écrire le symbole à côté.
Fichier: 1. Ensembles égaux

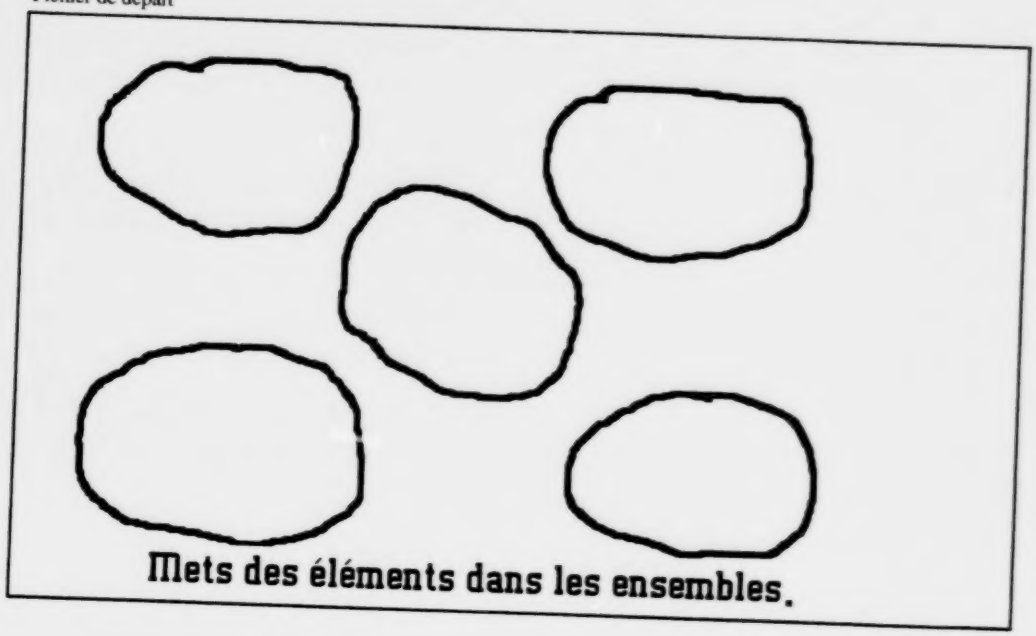
Remarques

Noms des fichiers

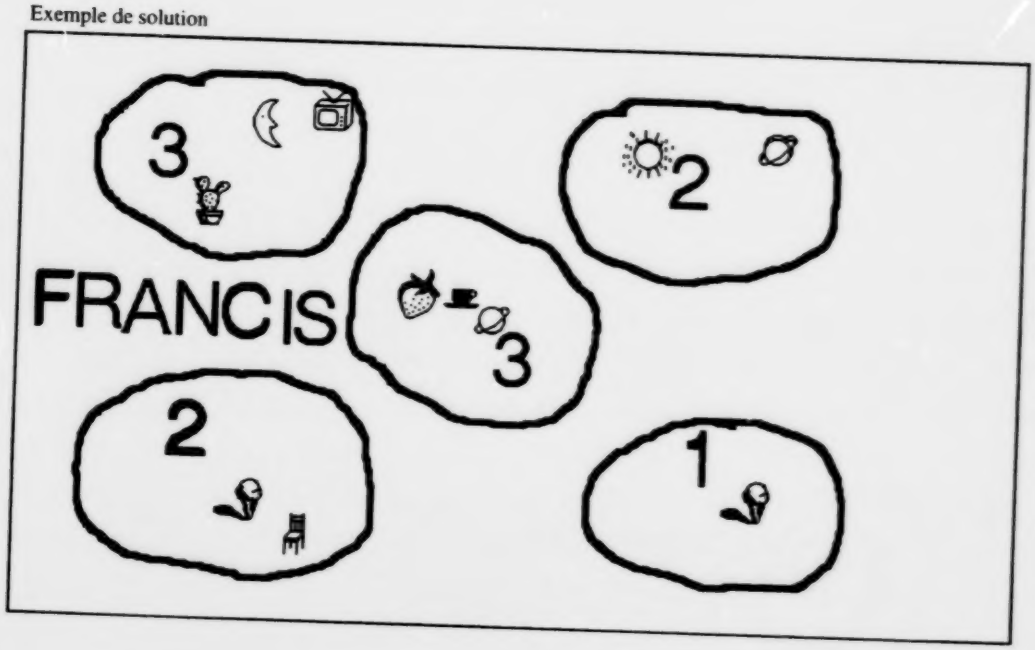
1. Je sais compter 1. Je sais compter (3 à 8)
1. Ensembles égaux

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

Fichier de départ



Exemple de solution



Fichier de départ

Nom:

5 4

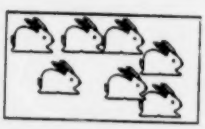
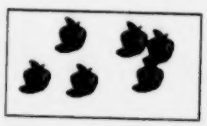
7 6

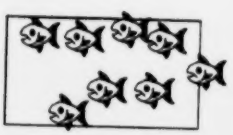
3 8

Avec les tampons, mets le bon nombre d'éléments dans les ensembles.

Exemple de solution

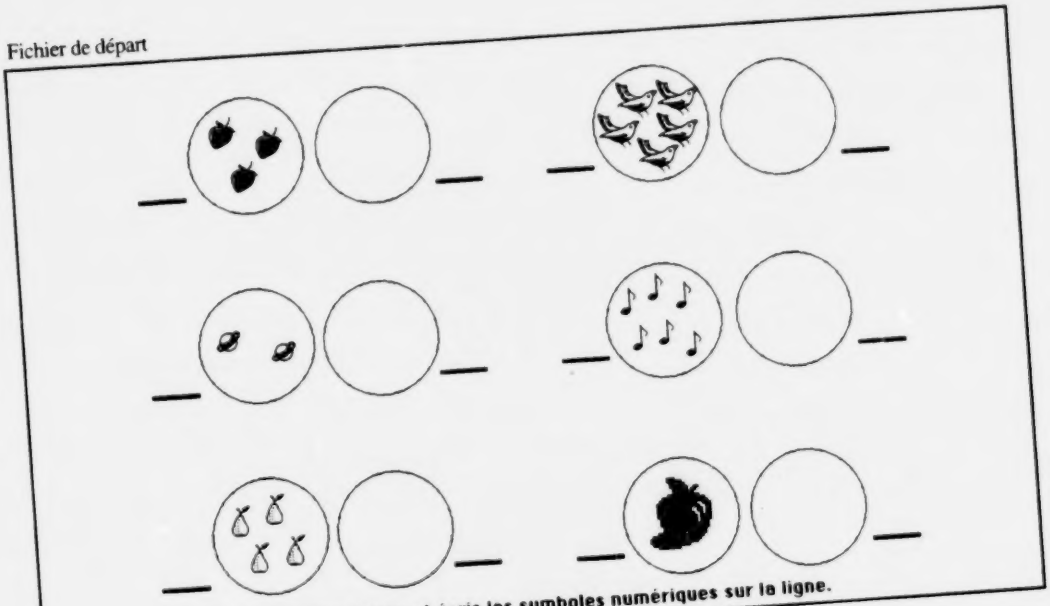
Nom: Hétérina



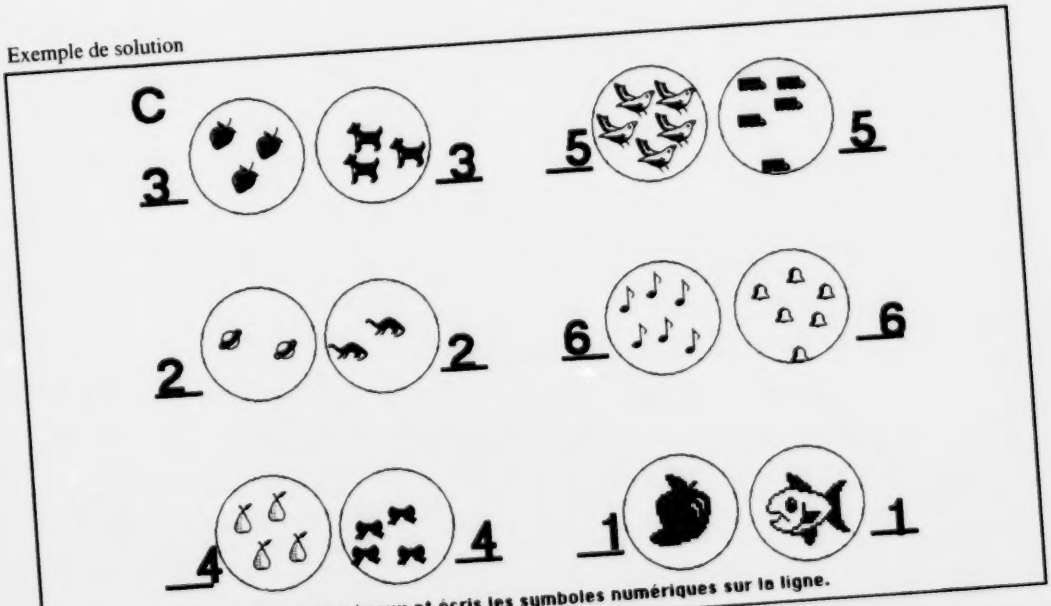
Avec les tampons, mets le bon nombre d'éléments dans les ensembles.

Fichier de départ



Fais des ensembles égaux et écris les symboles numériques sur la ligne.

Exemple de solution



Fais des ensembles égaux et écris les symboles numériques sur la ligne.

C'est la fête de...

Objectifs pédagogiques

Connaître les figures géométriques de base.
Nommer et faire des rectangles.

Kid Pix public

Habiletés à l'ordinateur

- Se servir de l'outil rectangle.
- Changer les motifs.

Préalables à l'ordinateur

- Être capable de cliquer et de glisser avec la souris.
- Être capable de se servir de l'outil tampon.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Profiter de l'anniversaire d'un compagnon de classe et suggérer qu'on lui prépare beaucoup de cadeaux en variant l'emballage et les décorations. Faire parler les enfants sur la forme des cadeaux. Informer les élèves que l'ordinateur nous offre un grand choix de formes et de motifs.

Rappel des connaissances antérieures

Revoir les concepts «sur» ou «dessus».

Intention

Emballer des cadeaux pour la fête d'un autre élève de la classe.
Réaliser des papiers d'emballage pour les cadeaux et les décorer à l'aide des tampons.

Déroulement de l'activité

Ouvrir une page vide et montrer la façon de faire des rectangles. Laisser les élèves expérimenter. Varier le choix des motifs.
Quand l'enfant maîtrise assez bien l'exercice, ouvrir le document contenant la fille ou le garçon, selon le cas, et lui laisser créer des cadeaux.
Amener l'élève à varier les motifs.
L'élève doit s'organiser dans un grand espace.
Il pourra se servir des tampons pour mettre une décoration «dessus» ou «sur» le cadeau.
Imprimer et donner les cadeaux à l'élève dont c'est la fête.

Objectivation

Est-ce que notre ami a reçu de beaux cadeaux?
Est-ce qu'ils ont tous la même forme?
Certains enfants auront sûrement fait quelques carrés. Amener les élèves à remarquer la différence.
As-tu placé toutes les décorations «dessus» les cadeaux?
Qu'est-ce que tu as fait pour changer les motifs?

Prolongement et enrichissement

Associer les figures géométriques à des objets du milieu familier.
Reconnaître dans la classe ou dans l'environnement des objets ayant la forme des cadeaux réalisés.
Imaginez les objets que pourraient contenir les boîtes.

Remarques

Noms des fichiers

1. C'est la fête de F
1. C'est la fête de G

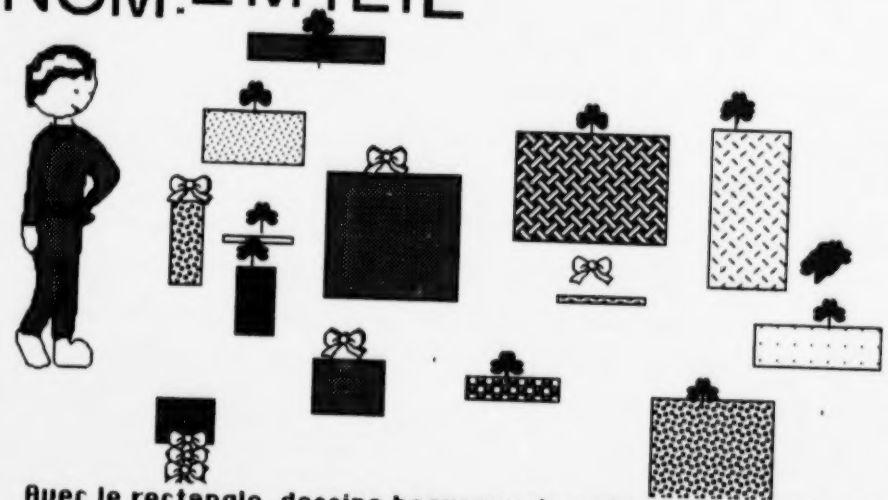
Fichier de départ (F)

NOM:

Avec le rectangle, dessine beaucoup de cadeaux et décore-les.

Exemple de solution (G)

NOM:EMILIE



Avec le rectangle, dessine beaucoup de cadeaux et décore-les.

La sauce à spaghetti

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Regrouper des éléments selon des propriétés communes.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable de se servir de l'outil tampon.
- Être capable d'utiliser le pot de peinture.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Les élèves ont cuisiné en classe une sauce à spaghetti dans le but de dîner à l'école.

Rappel des connaissances antérieures

Reconstituer avec eux les différentes étapes:
. couper les légumes,
. ajouter les épices,
. faire cuire.
Identifier les ingrédients en établissant la correspondance avec les images des tampons.(Annexe)

Intention

Illustrer une recette à l'aide des pictogrammes.

Déroulement de l'activité

Dans un grand chaudron à l'écran, les élèves doivent imprimer les tampons qui représentent les ingrédients de la recette de la sauce à spaghetti.
À la fin, ils peuvent colorer le chaudron avec le pot de peinture pour représenter la sauce cuite. Laisser les élèves choisir la couleur librement.
N.B.: Trois tampons représentent des aliments qui ne vont pas dans la sauce, afin de mettre les élèves en situation de résolution de problème.

Objectivation

Que faut-il pour faire une sauce à spaghetti? (Ingrédients et ustensiles)
As-tu mis tout ce qu'il faut?
Qu'est-ce que tu as oublié?
As-tu mis des ingrédients qui ne vont pas dans la sauce à spaghetti? Lesquels?
De quelle couleur devient la sauce quand elle est cuite? Pourquoi?

Prolongement et enrichissement

Réaliser d'autres recettes: salade de fruits, soupe aux légumes.

Remarques

Tampons Alimentation

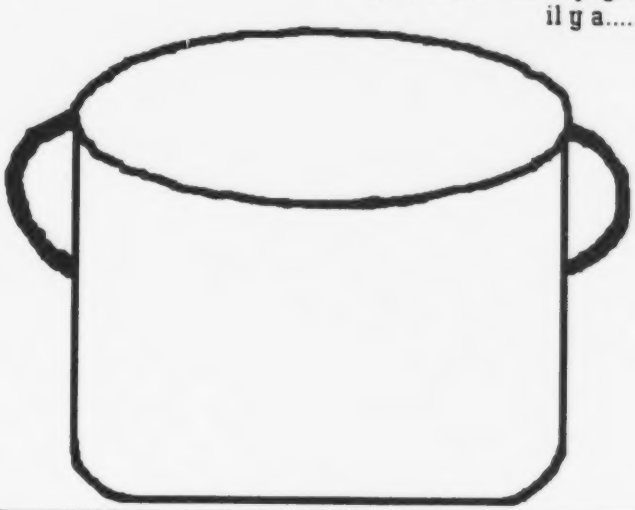
Noms des fichiers

Maternelle: La sauce à spaghetti
Maternelle: La soupe aux légumes

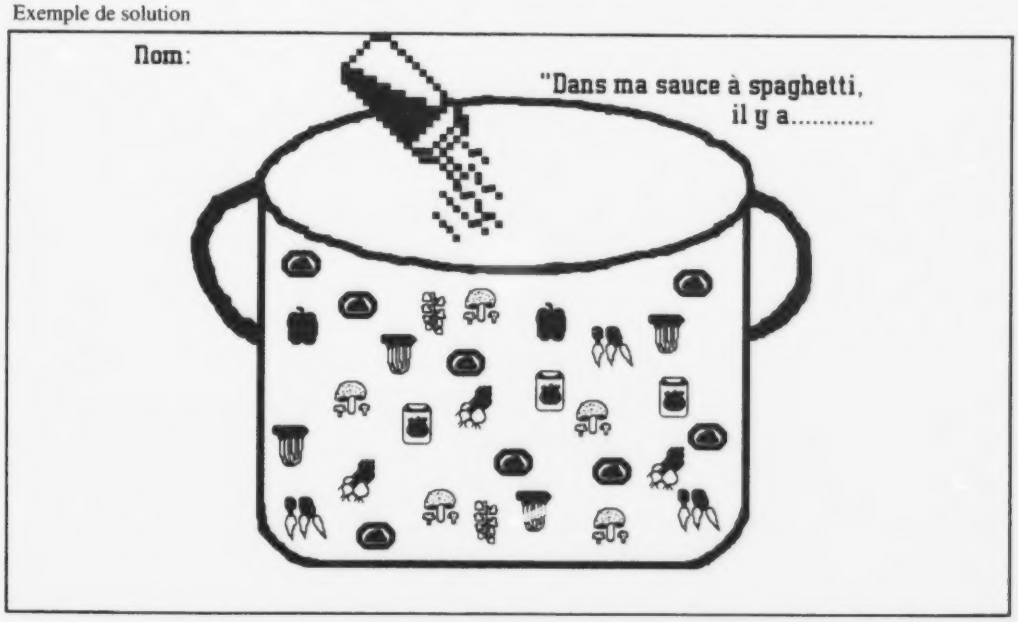
Fichier de départ

Nom:

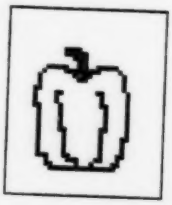
"Dans ma sauce à spaghetti,
il y a.....

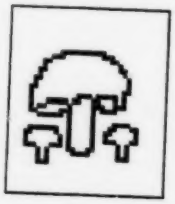
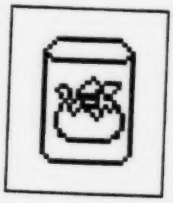


Exemple de solution



Mes tampons d'alimentation

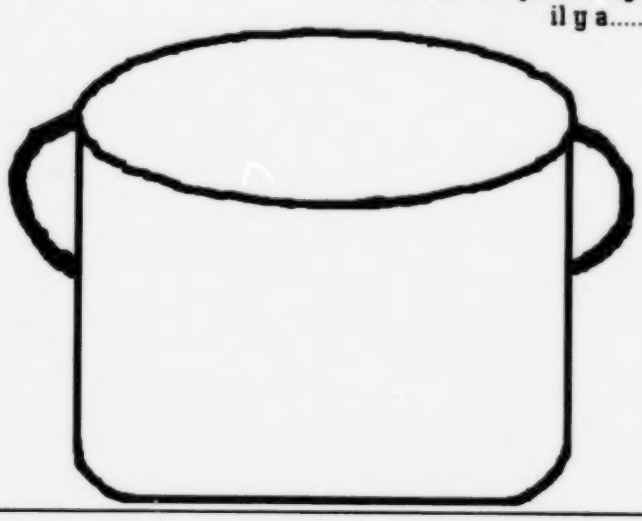


Fichier de départ

Nom:

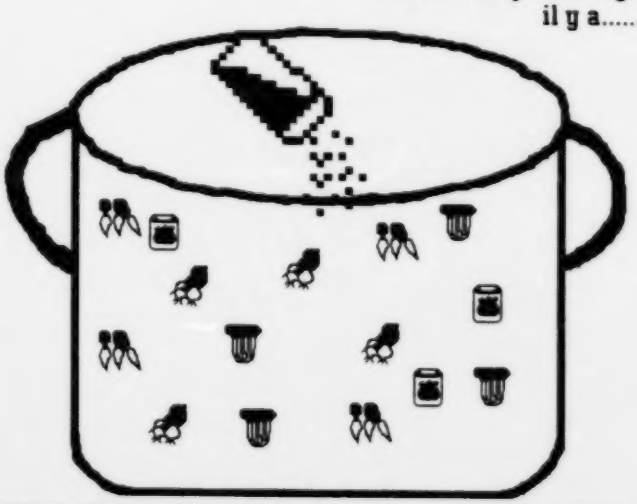
"Dans ma soupe aux légumes,
il y a.....



Exemple de solution

Nom: Jérémy

"Dans ma soupe aux légumes,
il y a.....



Je fais de la magie

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Comparer des grandeurs: petit, moyen, grand.
Placer des éléments dans un tableau à deux entrées.

Habiletés à l'ordinateur

- Se servir de la touche option pour grossir un tampon et obtenir un dessin moyen.
- Se servir de la touche majuscule pour grossir un tampon et obtenir un grand dessin.

Préalables à l'ordinateur

- Être capable de manipuler la souris.
- Être capable de se servir des tampons.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Avec divers objets de manipulation, faire du classement pour se rappeler les notions de petit, moyen et grand. Faire lire les mots: petit, moyen et grand. Faire déplacer ces objets sur un tableau à deux entrées. Puis annoncer aux élèves que l'ordinateur peut modifier la taille des tampons.

Rappel des connaissances antérieures

Présenter un tableau à deux entrées sur une feuille pour amener l'élève à faire un retour sur les concepts: petit, moyen et grand.

Intention

Utiliser les touches option et majuscule pour faire de la magie en variant la taille des tampons.

Déroulement de l'activité

Présenter un tableau à deux entrées et faire un démonstration à l'acétate électronique du grossissement possible et de la façon de s'organiser dans le tableau. (Lecture de gauche à droite)
Laisser faire un essai des touches magiques aux élèves.
Remplir un premier tableau qui comprend déjà certains indices.
Remplir un deuxième tableau qui laisse le libre choix des tampons.

Objectivation

Est-ce que l'ordinateur a vraiment fait de la magie?
Qu'est-ce qu'il faisait avec les tampons?
Et toi, qu'est-ce que tu devais faire?
Faire comparer les réalisations des élèves.

Prolongement et enrichissement

Pour le deuxième niveau, mêler l'ordre croissant de petit, moyen et grand dans le tableau afin de vérifier si les élèves peuvent vraiment s'organiser dans le tableau.
Fichier: 2. Je fais de la magie B

Remarques

Coller des petits cercles de couleurs différentes sur les touches Option et Majuscule. Ainsi les élèves pourront les repérer rapidement quand on leur dira par exemple: «Fais de la magie verte ou fais de la magie bleue.»

Noms des fichiers

1. Je fais de la magie
1. Je fais de la magie A

2. Je fais de la magie B

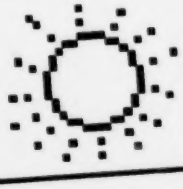
Fichier de départ

Avec les tampons, complète le tableau. Nom: _____

Petit	Moyen	Grand

Exemple de solution

Avec les tampons, complète le tableau. Nom: Mélanie

Petit	Moyen	Grand
		

Fichier de départ

Complète le tableau avec les tampons de ton choix. Nom:_____

Petit	Moyen	Grand

Exemple de solution

Complète le tableau avec les tampons de ton choix. Nom: Jérémie

Petit	Moyen	Grand

Fichier de départ

Avec les tampons, complète le tableau. Nom:_____

Grand	Petit	Moyen

Exemple de solution

Avec les tampons, complète le tableau. Nom: Katia

Grand	Petit	Moyen

La carte de Noël

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Utiliser des messages non oraux dans des contextes variés en conversant avec différents interlocuteurs.
Choisir l'information pertinente au contexte.
Signer son message (photo, picto, nom).
Pour la variante, rédiger un court message et le signer.

Habiletés à l'ordinateur

- Enfoncer la touche option avant d'aller sélectionner l'outil texte. (Niveau 2)
- Écrire avec le clavier. (Niveau 2)

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser l'outil tampon.
- Être capable de grossir les tampons avec la touche option.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

À l'occasion de Noël, on place une boîte aux lettres à la disposition des élèves afin de faciliter les échanges de voeux. Les élèves réalisent des cartes avec divers procédés: collage, dessin, et ils les signent. Ils identifient des destinataires et placent leurs cartes dans la boîte aux lettres.

Rappel des connaissances antérieures

Revoir le vocabulaire et les représentations graphiques propres à Noël.
Élaborer sur les emplacements habituels de ces décorations: cadeaux sous le sapin...

Intention

À l'aide des tampons, décorer une carte de Noël pour la donner à un ami.
Écrire un souhait de Noël pour quelqu'un qu'on aime. (Niveau 2)

Déroulement de l'activité

Les élèves utilisent des tampons spécifiques au thème de Noël pour décorer le sapin et la cheminée.
Ils peuvent jouer à grossir leurs tampons en utilisant la touche option.
Ils utilisent l'outil texte pour signer leur carte.
Ils utilisent l'outil texte avec la touche option ainsi que le clavier pour écrire leurs souhaits.(Niveau 2)

Objectivation

Qu'as-tu décoré?
Où as-tu placé les cadeaux ?
Comment as-tu fait pour grossir les tampons?
Est-ce que notre ami sait qui lui envoie le message?
Comment le sait-il?

Prolongement et enrichissement

Les élèves postent leur carte à la boîte aux lettres de la classe. Lors de la réception du courrier, ils lisent la signature pour savoir de qui vient le message. Ils identifient les éléments qui ont servi à décorer le sapin et la cheminée.
Faire des cartes pour d'autres occasions ou pour d'autres personnes qu'on aime. Fichier: Carte de Noël souhaits.

Remarques

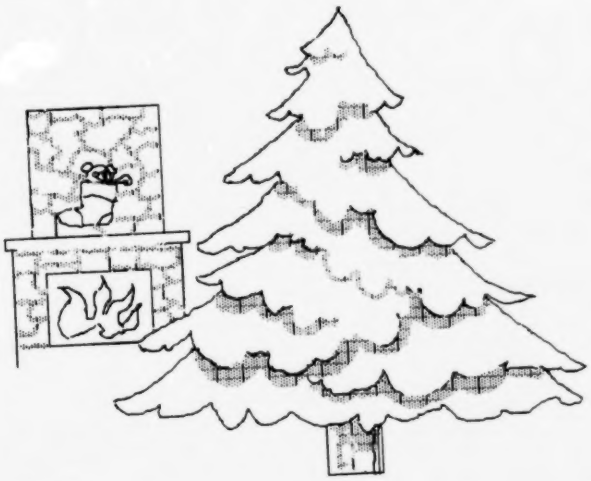
Tampons Noël
Carte pour coller les dessins.
Variante pour le niveau 2: en pesant sur la touche option avant de choisir l'outil lettre, les élèves peuvent écrire leurs souhaits au clavier.

Noms des fichiers

1. La carte de Noël
2. Carte de Noël souhaits

Fichier de départ

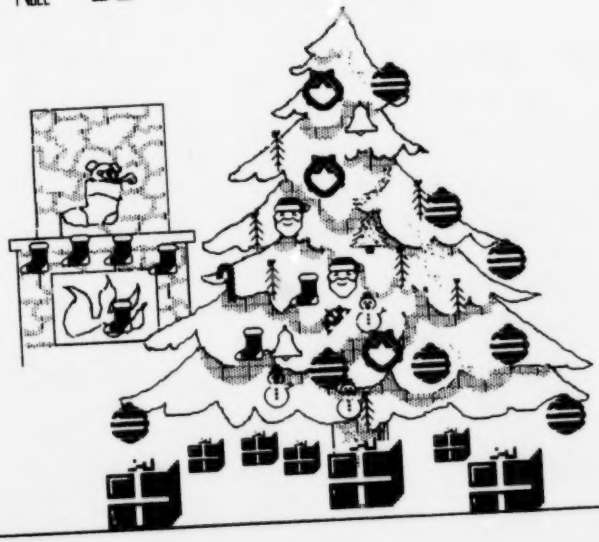
Avec les tampons, décore l'arbre de Noël.



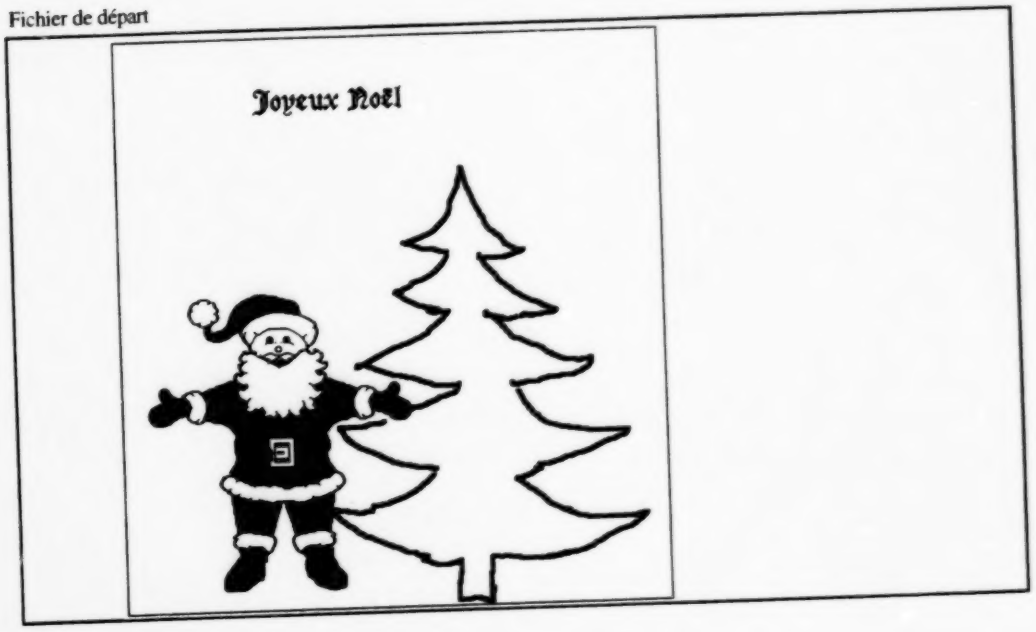
Joyeux Noël

Exemple de solution

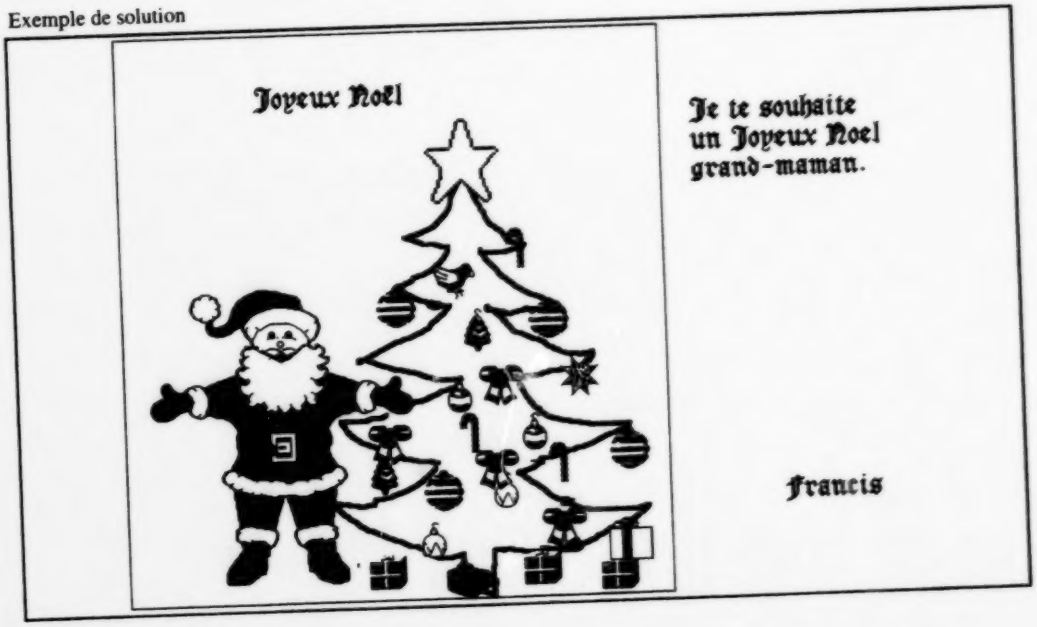
JOYEUX NOËL DE **CYNTHIA**



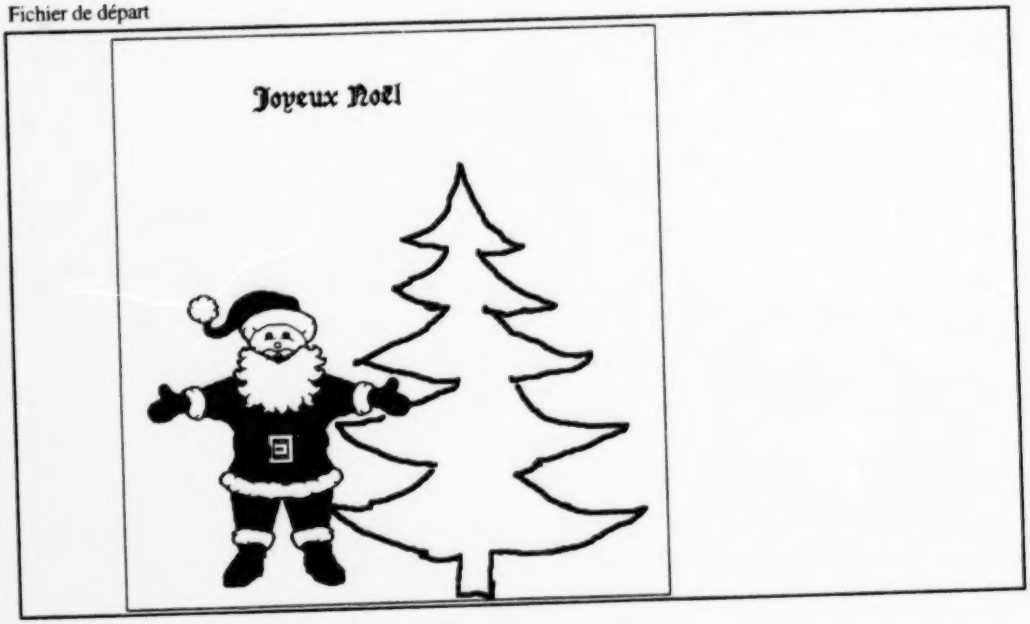
Fichier de départ



Exemple de solution



Fichier de départ



Exemple de solution

Les cadeaux de Noël

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

Travailler les formes rectangulaires.
Travailler les concepts: au dessus et à côté.

Habiletés à l'ordinateur

- Utiliser l'outil rectangle.
- Modifier le motif.

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les tampons.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Préparation pour Noël: souhaits, cadeaux.
Parler de la forme des cadeaux (carrée, rectangulaire...).
Reconnaître dans leur environnement des objets ayant la forme d'un rectangle.

Rappel des connaissances antérieures

Rappel des formes connues

Intention

Dessiner des cadeaux et les décorer (papiers et babioles) en vue de les placer dans une carte de Noël réalisée aux arts plastiques.

Déroulement de l'activité

Dans un fichier d'essai, les enfants se pratiquent à modifier le motif du rectangle en vue de dessiner des rectangles et de décorer leurs cadeaux (babioles: tampons).
Après la pratique, on ouvre un nouveau fichier, et les enfants commencent leur vrai travail.
Réaliser des cadeaux de Noël en respectant les consignes suivantes:
- choisir le motif,
- choisir la forme rectangulaire,
- choisir les tampons et décorer les cadeaux.

Objectivation

As-tu réussi à faire de beaux rectangles?
Où as-tu placé les décorations?
En quoi ces cadeaux sont-ils semblables?
En quoi ces cadeaux sont-ils différents?
Quels sont les nouveaux outils que tu as utilisés?

Prolongement et enrichissement

À la prochaine activité à l'ordinateur, les enfants copieront les souhaits de Noël préparés en classe à partir d'une feuille de vocabulaire.
Ils pourront les découper et les coller sur leur feuille de cadeaux.

Remarques

Tampons Noël

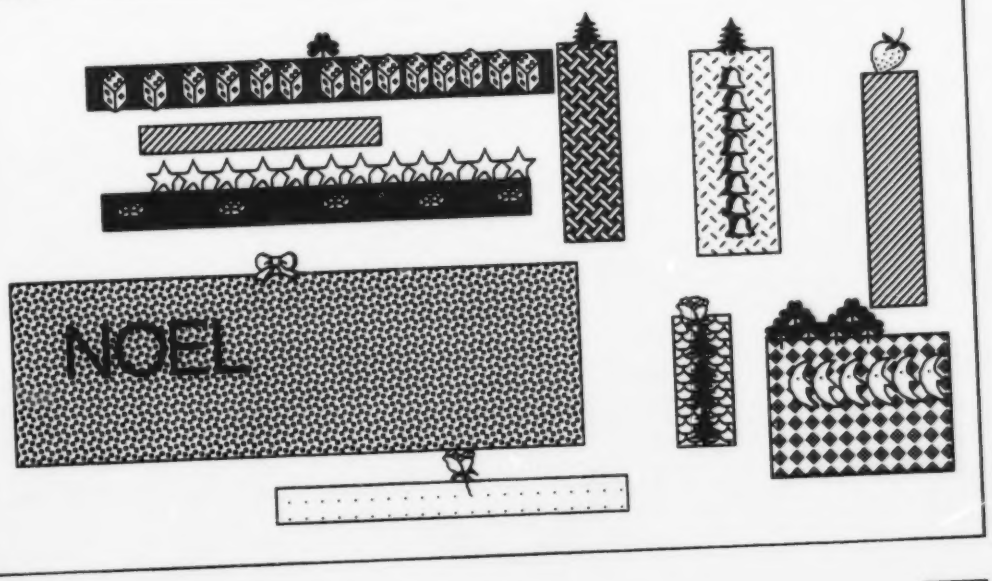
Noms des fichiers

2. Cadeaux de Noël (fichier vide)

Fichier de départ

Dessine de beaux cadeaux.

Exemple de solution



J'écris au Père Noël

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

Situer les objets dans l'espace (localisation).

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les tampons.
- Être capable d'utiliser l'outil texte. (Niveau 1)
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Lors du dodo à l'école, il y aura la visite du Père Noël. On propose aux élèves de préparer des cartes pour le Père Noël.

Rappel des connaissances antérieures

As-tu déjà décoré un sapin de Noël?
Que peut-on mettre dans le sapin pour le décorer?
Vérifier le vocabulaire relié au thème.

Intention

A l'aide des tampons, décorer un sapin pour une carte de Noël qu'on remettra au Père Noël à l'école.
Variante: Demander des cadeaux au Père Noël.

Déroulement de l'activité

L'enseignante propose l'illustration d'un sapin.
Comment peut-on décorer le sapin?
Avec quel outil?
Les élèves choisissent les tampons pour réaliser leurs décorations.
Par la suite, ils peuvent utiliser l'outil pot de peinture pour décorer le cadre, le pied du sapin, etc.
Variante: J'écris au Père Noël (cadeaux). On peut aussi, dans ce fichier, demander des cadeaux au Père Noël en plaçant dans le sac les cadeaux choisis et en ajoutant un message si on le désire.

Objectivation

Qu'est-ce que tu as choisi pour décorer ton sapin de Noël? (pour mettre dans le sac du Père Noël?)
Comment as-tu fait?
Est-ce que tu pourrais décorer un sapin avec d'autres décorations? Où as-tu placé tes guirlandes, tes boules? Qu'est-ce qui était difficile pour toi?
Quels sont les outils que tu as utilisés pour réaliser ton sapin? (ta carte?)

Prolongement et enrichissement

Les sapins seront agrandis à la photocopieuse pour coller sur la carte du Père Noël. Réaliser d'autres cartes à d'autres occasions. Ex.: pour demander des cadeaux au Père Noël.

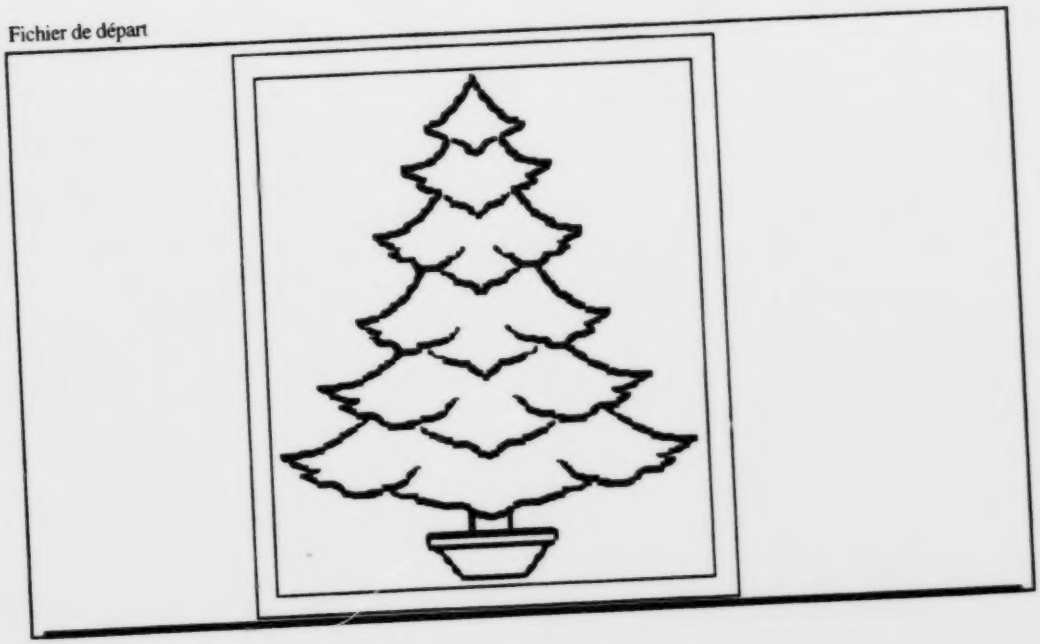
Remarques

Pour la variante, utiliser les tampons de Noël.
Découper les cartes et les coller sur un carton de couleur; on peut y ajouter un message si on le désire.

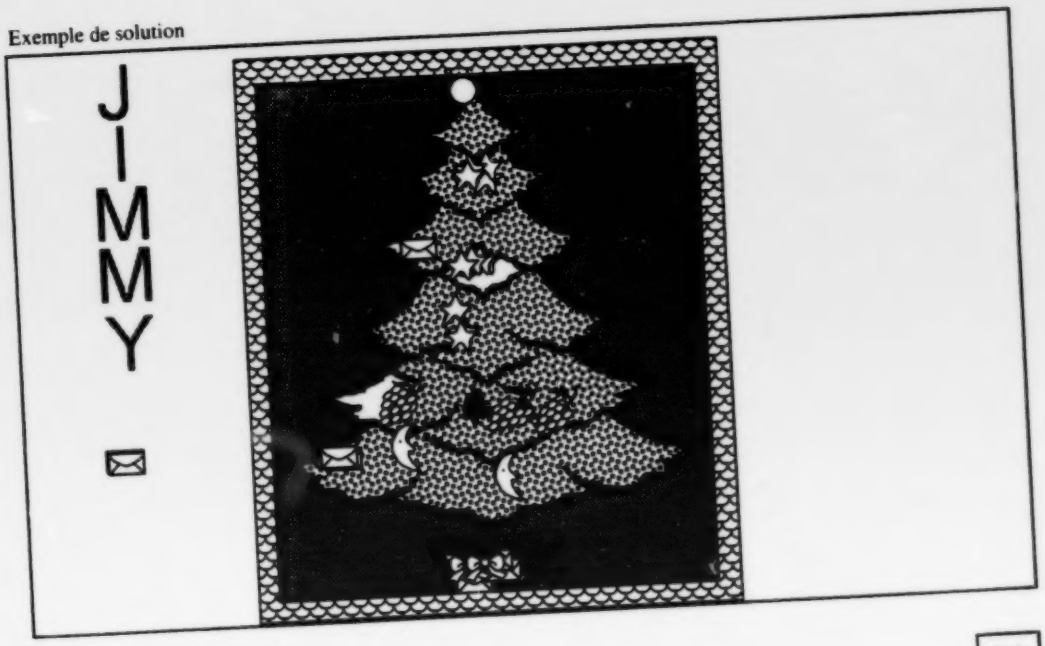
Noms des fichiers

Maternelle: J'écris au Père Noël
Variante: 1. J'écris au Père Noël pour mes cadeaux

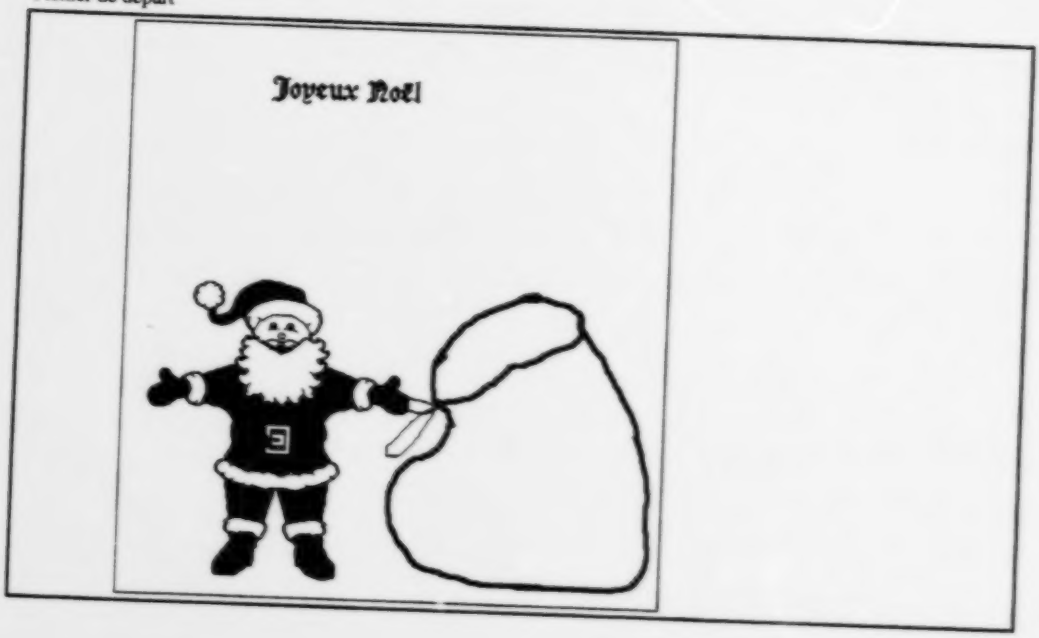
Fichier de départ



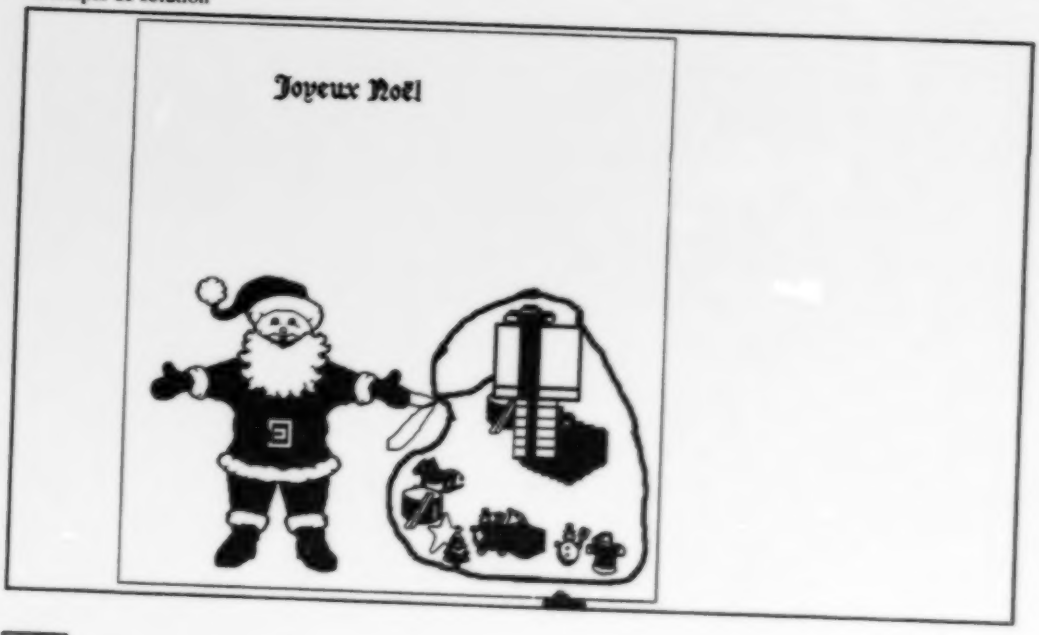
Exemple de solution



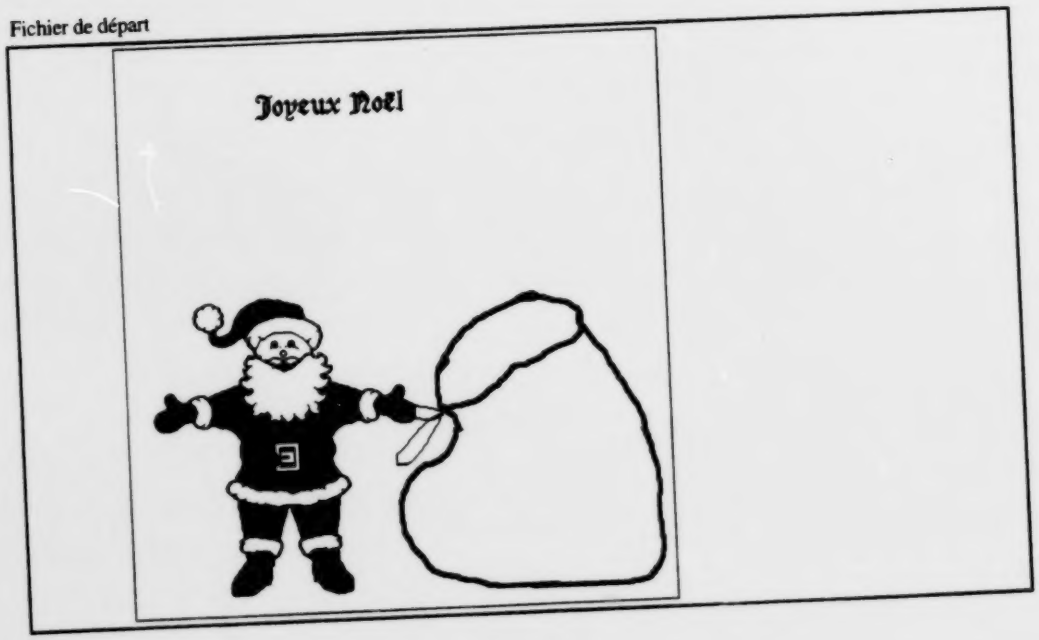
Fichier de départ



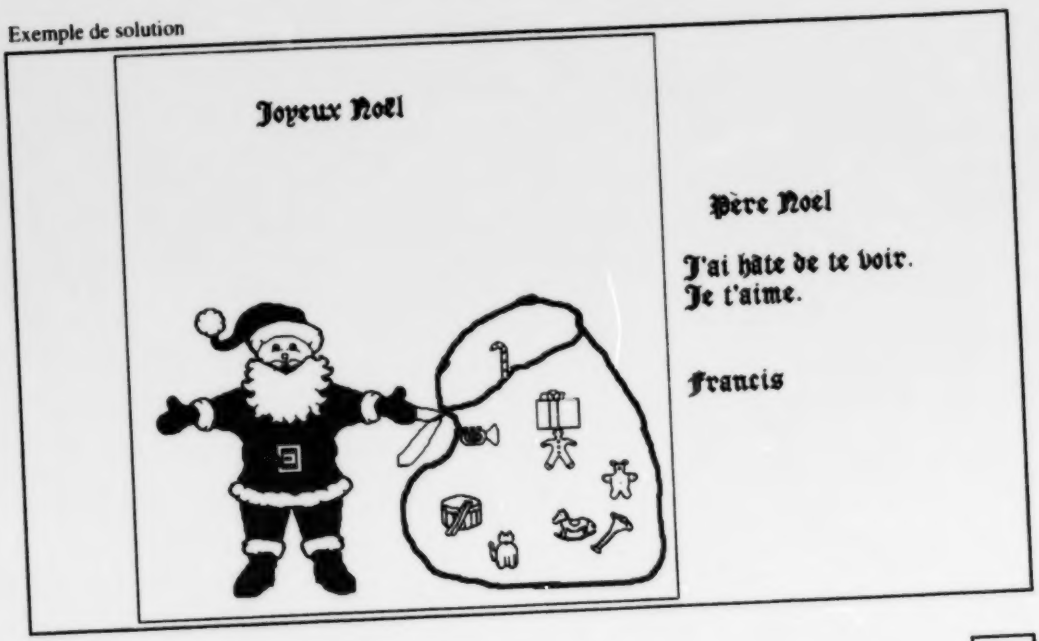
Exemple de solution



Fichier de départ



Exemple de solution



Sapin/Forme 1

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Associer des éléments correspondants.
Classifier des éléments selon leur forme.
Consolider les formes géométriques suivantes: triangle, rectangle, carré, cercle.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser l'outil tampon.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

A l'occasion de Noël, décorer le sapin en classe et remarquer la forme des décorations: boules de Noël, cadeaux. Les associer à des formes en plastique.

Rappel des connaissances antérieures

Rappel des formes suivantes: cercle, triangle, rectangle et carré.

Intention

Décorer mon sapin à l'aide des tampons.

Déroulement de l'activité

A l'acétate électronique, faire observer les pictogrammes indicateurs pour décorer les quatre petits sapins.
Décorer les petits sapins à l'aide des tampons en associant la forme des tampons à la forme des pictogrammes sur les sapins.
Décorer le gros sapin à son goût.

Objectivation

Est-ce que tous nos sapins sont pareils?
Pourquoi as-tu mis ces formes ensemble?
Est-ce qu'il y en a qui ne vont pas ensemble?
Pourquoi?

Prolongement et enrichissement

Reconnaître ces mêmes formes dans son environnement classe avec des objets familiers.

Remarques

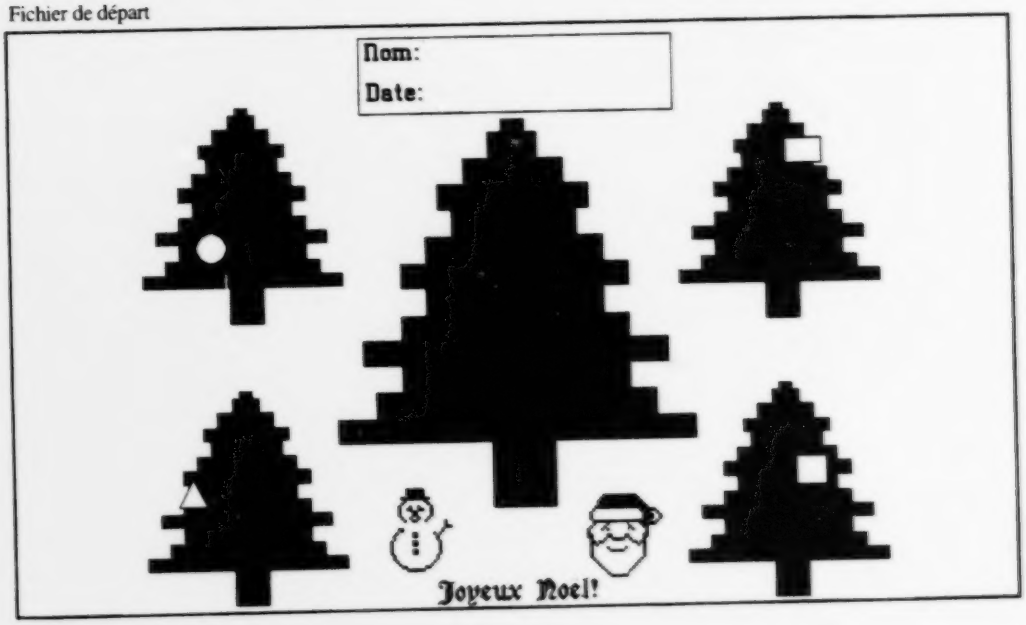
Tampons Noël (formes)

Noms des fichiers

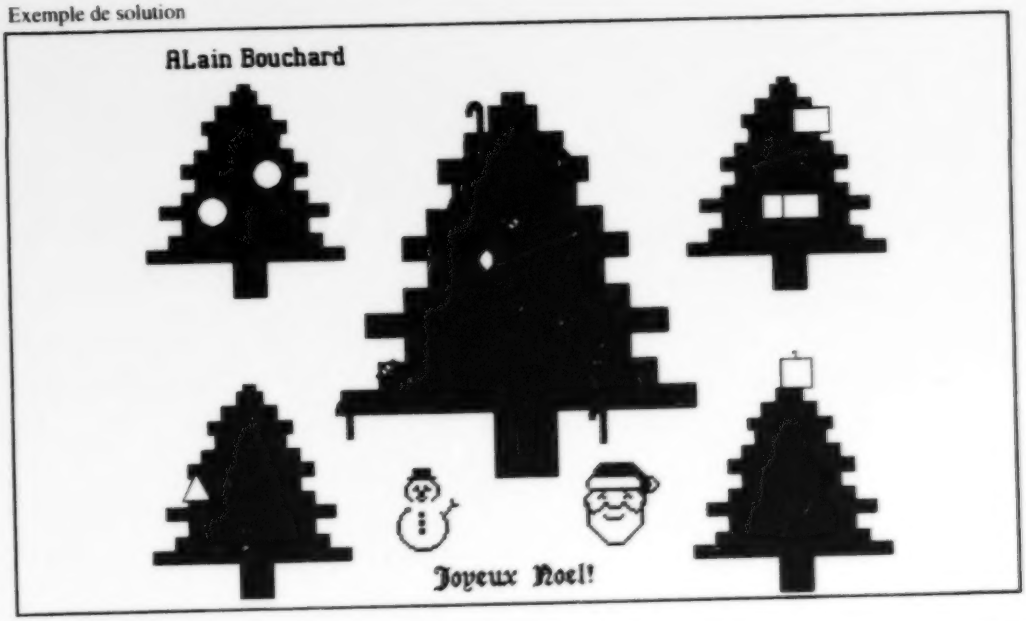
1. Sapin/Forme 1

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

Fichier de départ



Exemple de solution



Sapin/Forme 2

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Associer les symboles < = > aux quantités.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les tampons.
- Être capable d'agrandir les tampons avec les touches option et majuscule.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Manipuler de petits objets concrets. Faire des ensembles avec des cordes et faire différents groupements. Ex.: mettre autant de pommes que d'oranges, mettre plus de carrés que de cercles...

Rappel des connaissances antérieures

Revenir sur les concepts: moins, plus, égal, plus petit, plus grand, pareil. Rappeler le jeu des cordes qu'on a fait dans la classe.

Intention

Décorer des sapins de Noël avec des formes géométriques de différentes couleurs en respectant les consignes que nous indiquent les symboles.

Déroulement de l'activité

A l'acétate électronique, lire les symboles avec les élèves.
Laisser les élèves travailler seuls en les supportant. Décorer les sapins avec les tampons de formes géométriques en respectant les consignes.

Objectivation

Comparer ses résultats avec ceux d'un ami.
As-tu les mêmes réponses que ton ami?
Est-ce qu'on peut avoir plusieurs bonnes réponses?
Explique.

Prolongement et enrichissement

Poursuivre l'apprentissage des symboles en classe.

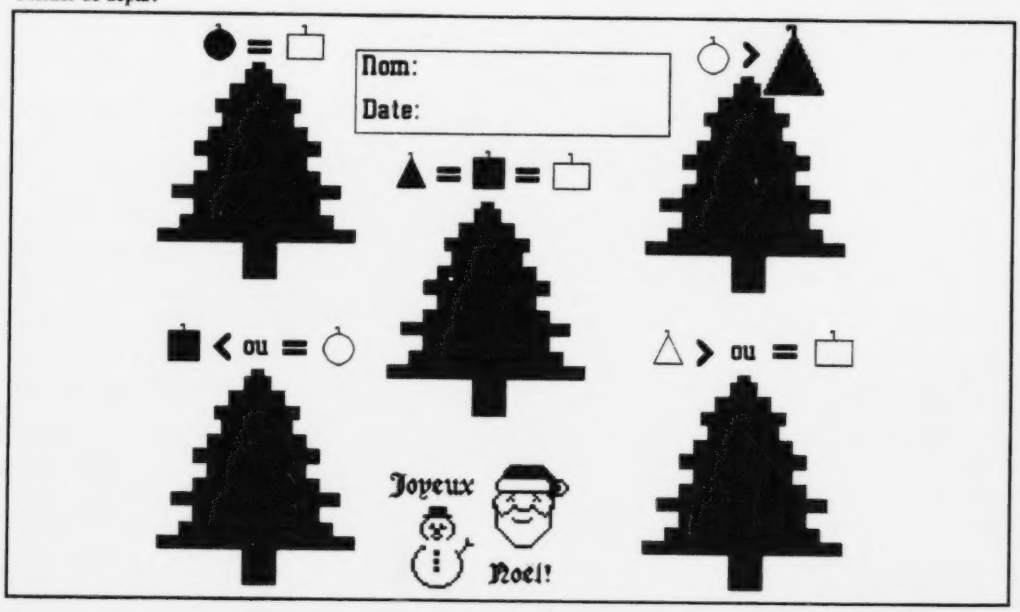
Remarques

Tampons Noël

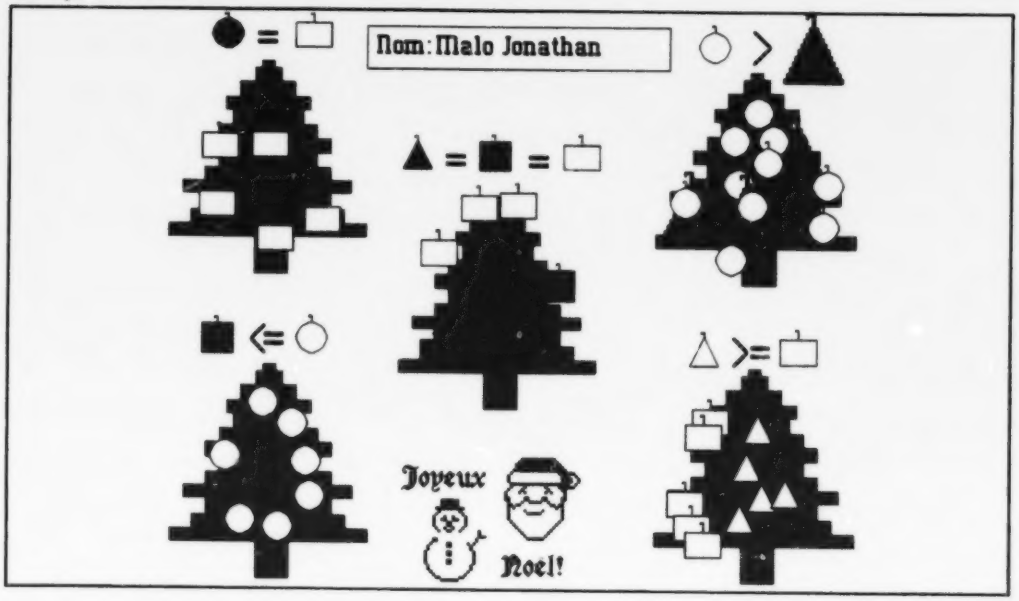
Noms des fichiers

2. Sapin//Forme 2

Fichier de départ



Exemple de solution



Jeux d'hiver

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Arts plastiques: représenter un objet, une idée, un sentiment personnel.
Ajouter des détails personnels en reproduisant un modèle déjà existant.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser l'outil tampon.
- Être capable d'agrandir les tampons avec les touches option et majuscule.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Lors d'une activité de bricolage, les élèves ont construit un bonhomme de neige. Ils ont exploré différents accessoires qui servent à décorer un bonhomme de neige.

Rappel des connaissances antérieures

Faire un retour sur le bricolage réalisé en classe. Faire nommer des éléments qui servent à décorer un bonhomme de neige. Observer les tampons qui représentent des sports pratiqués en hiver.

Intention

Utiliser les tampons pour dessiner un bonhomme de neige et une scène d'hiver.

Déroulement de l'activité

Tenir compte de la ligne d'horizon et réaliser un bonhomme de neige. Imaginer un ami qui s'amuse avec le bonhomme de neige. Inventer un paysage environnant.

Tenir compte des proportions tout au long de l'activité.

Objectivation

Est-ce que tu as bien décoré le bonhomme de neige? Est-ce que tu lui as mis un nez, des yeux, etc? Est-ce que tu lui as mis un chapeau de la bonne taille? Qu'est-ce que tu lui as mis dans les mains? Lui as-tu fait un ami? As-tu placé des choses dans le ciel? As-tu ajouté des arbres ou des jouets d'hiver?

Prolongement et enrichissement

Inventer d'autres activités sur les jeux d'hiver. Parler des vêtements dont on a besoin pour jouer dehors en hiver.

Remarques

Tampons saisons

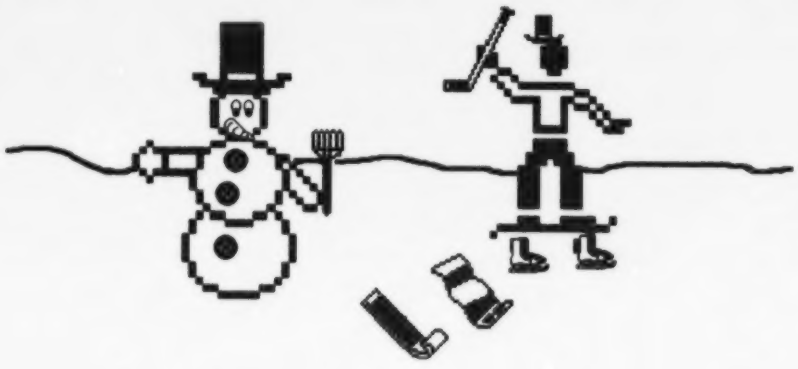
Noms des fichiers

1. Jeux d'hiver

Fichier de départ

Avec les tampons, dessine un paysage d'hiver.

Exemple de solution



Avec les tampons, dessine un paysage d'hiver.

Vive l'hiver

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Lecture: - vérifier le vocabulaire relié au thème ou évaluer;
- trouver l'information dans une courte phrase;
- faire le lien entre l'information à l'intérieur d'une phrase et la tâche à réaliser.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les tampons.
- Être capable d'agrandir les tampons avec les touches option et majuscules.
- Être capable d'utiliser l'outil pot de peinture.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Profiter d'une journée où on a vu des bonshommes de neige pour demander aux élèves s'ils en ont déjà fait un.
Alimenter la conversation en dessinant au tableau.
Enrichir en s'inspirant des tampons.
Faire une première lecture du texte collectivement.

Rappel des connaissances antérieures

Revoir ce qu'ils connaissent déjà du bonhomme de neige.
Vérifier le vocabulaire relié avec le thème.

Intention

Décorer un bonhomme de neige en suivant les consignes d'un texte.

Déroulement de l'activité

Repérer quelques mots seuls en se référant à une feuille de vocabulaire. Profiter du support de l'enseignante pour le reste de la phrase.
Les élèves illustrent chacune des phrases avec les tampons et le pot de peinture.

Objectivation

As-tu réussi à faire un beau bonhomme?
En quoi vos bonshommes sont-ils différents?
Quels sont les mots qui ont été difficiles à lire?
Quels moyens as-tu utilisés pour t'aider à lire?

Prolongement et enrichissement

Même travail mais avec une lecture plus complexe, avec ajout de détails sur le paysage d'hiver: neige, pente, maison, trottoir, porte, poignée de porte.

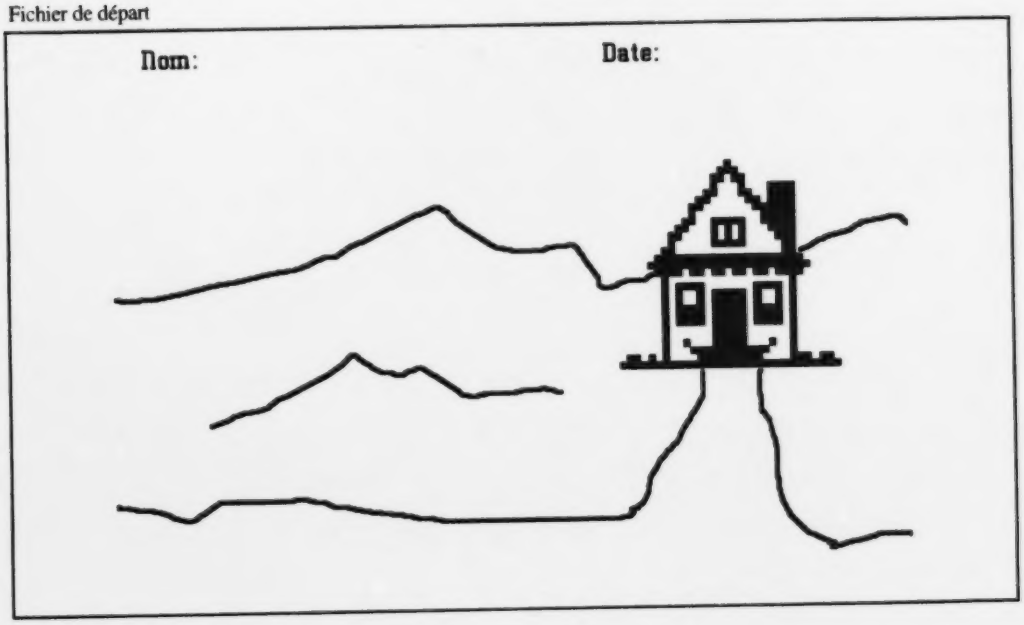
Remarques

Tampons Saisons
Vocabulaire: Mes tampons d'hiver
Lecture: Vive l'hiver 2 A
Lecture: Vive l'hiver 2 B

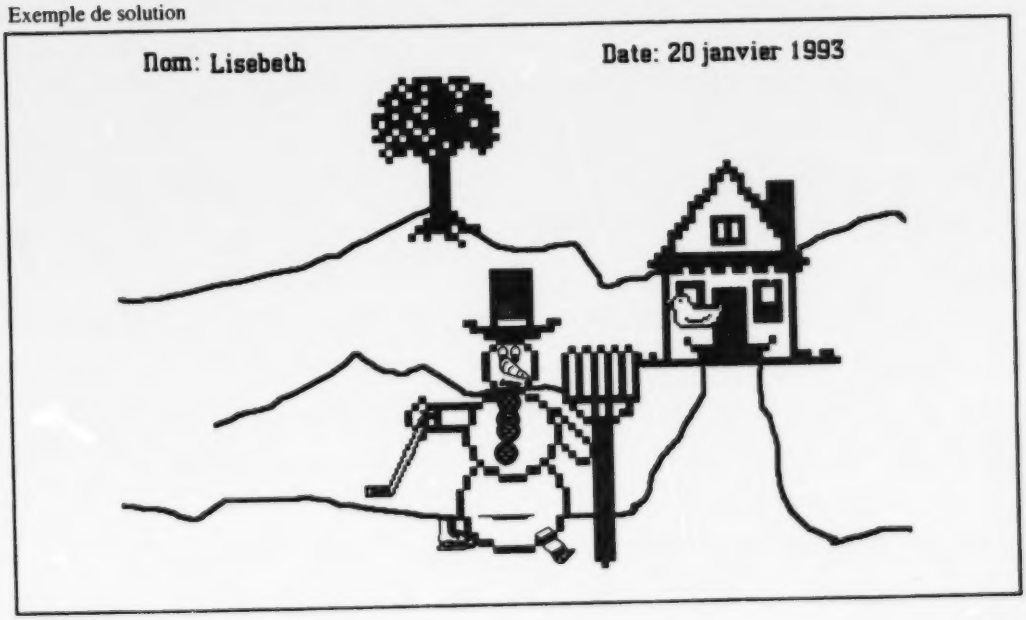
Noms des fichiers

2.Vive l'hiver (Pour les deux lectures)

Fichier de départ



Exemple de solution



Vive l'hiver

Je décore le bonhomme avec mes amis.

1- Jean-Guy place les yeux.

2- Valérie place une carotte pour le nez.

3- Isabelle place 4 boutons sur son ventre.

4- Lisebeth dessine sa bouche.

5- Marc-Olivier place un balai dans une main.

6- Jérémie place un hockey dans l'autre main.

7- Sandra place un chapeau sur sa tête.

8- Les amis placent les patins et la carpette près du bonhomme de neige.

9- Il y a un arbre sur la pente. Il n'y a pas de traîne-sauvage.

10- Il y a un petit canard dans la fenêtre.

Mes tampons d'hiver

patin

hochey

traîne sauvage

carpette

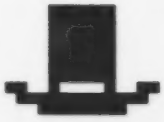
carotte

bonhomme de neige

yeux

balai

bouton



chapeau

Vive l'hiver

1- Il y a un bonhomme de neige devant la maison.

2- On peut voir des patins accrochés à la poignée de porte.

3- Il y a un bâton de hockey sur le trottoir.

4- La traîne-sauvage est devant le bonhomme de neige.

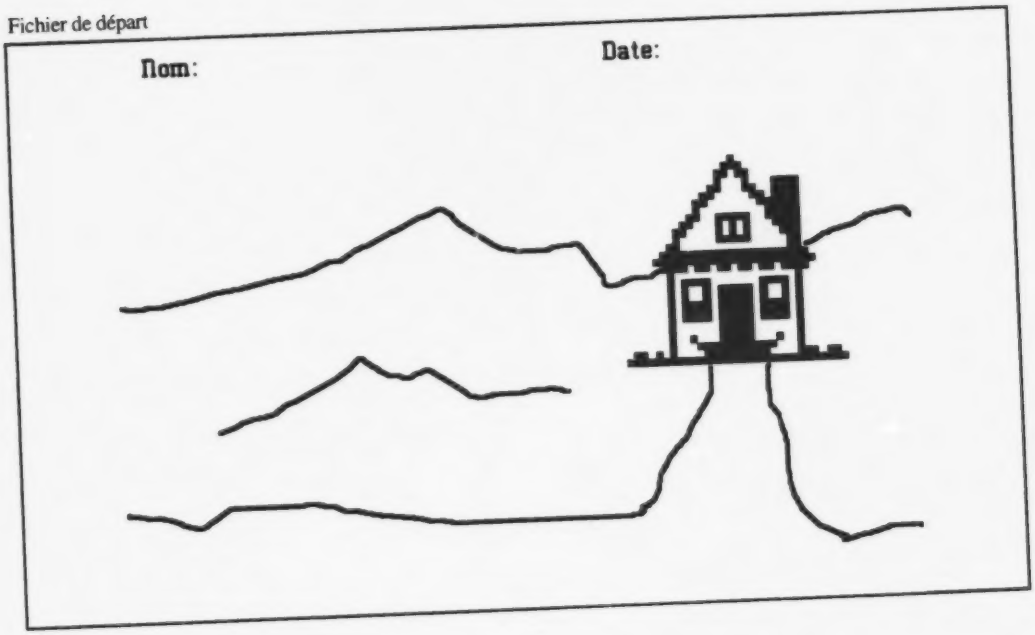
5- Il y a trois boutons sur le bonhomme de neige.

6- Il y a un balai dans la main du bonhomme.

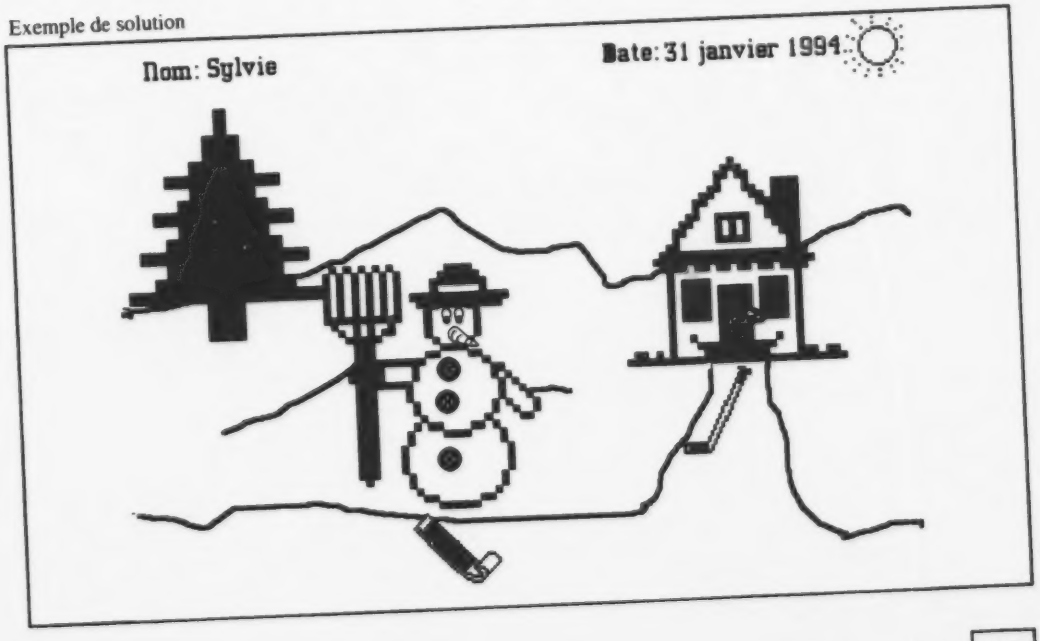
7- Place les yeux du bonhomme et fais son nez.

8- Place le chapeau du bonhomme de neige. Colorie son chapeau en vert.

Fichier de départ



Exemple de solution



Des boules de neige «spéciales» pour le bonhomme

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Travailler la forme: cercle.
Travailler les grosseurs: petit, moyen, gros.
Travailler les couleurs: le choix de l'enfant.

Habiletés à l'ordinateur

- Utiliser l'outil ovale.
- Modifier le motif.

Préalables à l'ordinateur

- Être capable de manipuler la souris.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

En classe, nous parlons des sports d'hiver. Les pictogrammes et le vocabulaire sur l'hiver ont été exploités. Nous préparons une sortie au Mont-Royal. L'histoire du bonhomme de neige est racontée par l'enseignante, c'est une histoire imaginaire.

Rappel des connaissances antérieures

Comment s'y prend-on pour faire des boules de neige?
À quelle forme cela te fait-il penser?
Que peut-on faire avec des boules de neige?
Te souviens-tu de l'histoire du bonhomme de neige?

Intention

Créer des boules de neige spéciales pour le bonhomme de neige à l'ordinateur.

Déroulement de l'activité

Peut-on inventer des boules de neige à l'ordinateur?
Avec quel outil?
Amener les élèves à utiliser des couleurs ou des motifs différents.

Objectivation

Quelle forme as-tu utilisée pour faire tes boules de neige?
Est-ce que les boules sont toutes pareilles?
- couleur
- forme
- grosseur

Quels sont les outils que tu as utilisés pour réaliser ton travail?

Prolongement et enrichissement

Réaliser des bonshommes de neige en styromousse pour réinvestir au niveau des formes, des grosseurs et des couleurs.
Réaliser des boules de neige avec des ronds et des ovales.
Faire le jeux des jumeaux.

Remarques

Noms des fichiers

Maternelle: Des boules de neige spéciales (fichier vide).

Fichier de départ

Dessine des boules de neige «spéciales».

Exemple de solution

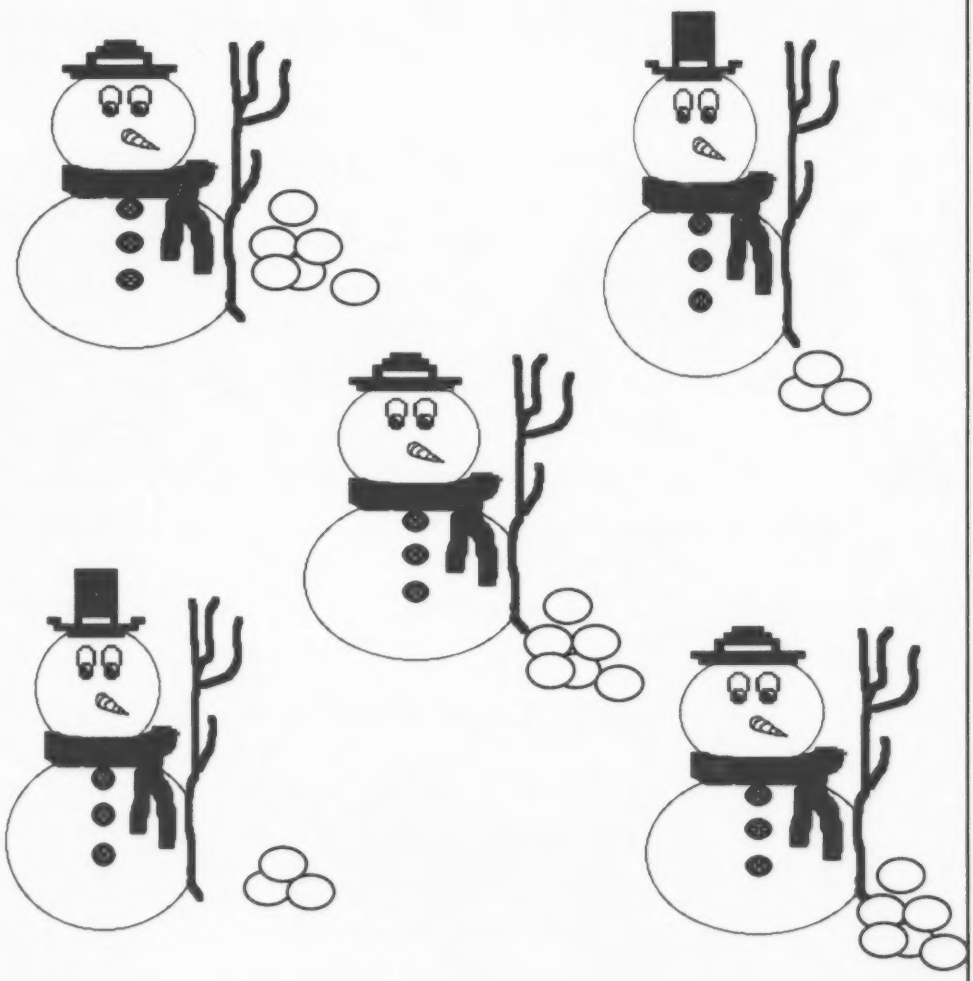
Histoire du bonhomme de neige

Après une sortie à l'extérieur où les élèves ont fait un bonhomme de neige, l'enseignante exploite celui-ci comme un personnage faisant partie de la classe.

Pour inciter ses élèves à faire des activités à l'extérieur en hiver, elle demande aux enfants: «Est-ce que tu penses que le bonhomme de neige voudrait aller patiner? Aimerait-il aller faire du ski? Sait-il jouer au hockey? etc.»

Puis elle raconte que le bonhomme de neige s'ennuie tout seul. C'est pourquoi il voudrait sûrement faire des boules de neige qui pourraient servir à fabriquer d'autres bonshommes comme lui. Elle suggère qu'on lui en fasse à l'ordinateur, mais ce sera des boules de neige spéciales puisqu'elles seront de toutes les couleurs.

Trouve les jumeaux.



Mon bonhomme

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Schéma corporel: reconstituer un personnage: tête, corps, cou, bras, mains, jambes, pieds.
Prendre conscience de sa latéralité.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les tampons.
- Être capable de circuler dans les séries de tampons.
- Être capable d'utiliser le pot de peinture (facultatif).
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Jeux de formes à déplacer sur un tableau magnétique. Les élèves jouent librement à construire un personnage avec des formes. Discuter avec eux afin que les membres en paires soient représentés par des formes identiques. Respecter les proportions.

Rappel des connaissances antérieures

Revoir avec eux les parties du corps en dessinant au tableau un bonhomme tout en respectant les consignes données par les élèves. Si la consigne n'est pas précise, dessiner exactement ce que l'élève dit. Si l'on obtient un drôle de bonhomme, on fera ensemble la correction.

Intention

Dessiner, à l'aide des tampons, un bonhomme pour quelqu'un que j'aime.

Déroulement de l'activité

Présenter les tampons sur une feuille en indiquant le numéro de la série pour que l'élève repère rapidement la forme qu'il désire: Mes tampons de formes géométriques.
Présenter un fichier vide qui laisse toute la place à l'imagination et à la créativité de l'élève.
On peut mettre de la couleur si le temps nous le permet, mais ce n'est pas nécessaire pour atteindre l'objectif.

Objectivation

Exposer les résultats et vérifier ensemble si chacun a représenté toutes les parties du corps.
As-tu oublié des membres? Lesquels?

Prolongement et enrichissement

Si les élèves peuvent aller plus loin, on pourra refaire le même cheminement avec les détails de la tête: bouche, yeux, nez, oreilles, cheveux, cou, mains, cuisses, pieds, genoux. Est-ce que tes deux bras, tes deux jambes, etc. sont pareils? (longueur, grosseur, couleur) Discuter des proportions: longueur des bras par rapport aux jambes, grosseur des mains par rapport aux pieds, tête et corps.
Variante: Schéma corp. avec les tampons des membres.

Remarques

Tampons Schéma corporel
Feuille des tampons de formes géométriques
On peut aussi faire le bonhomme avec de vrais membres: les tampons créés nous en offrent la possibilité. Trouver un nom à son personnage.

Noms des fichiers

1. Mon bonhomme 1.Mon animal
1. Schéma corporel (vrais membres)

Fichier de départ

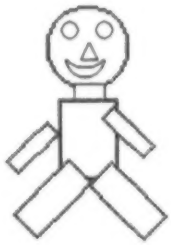
Nom: Date:

Avec les formes géométriques, dessine-moi un beau bonhomme.

Exemple de solution

Nom: Nancy St-Pierre Date: Mercredi 2 février 1994

Avec les formes géométriques, dessine-moi un beau bonhomme.



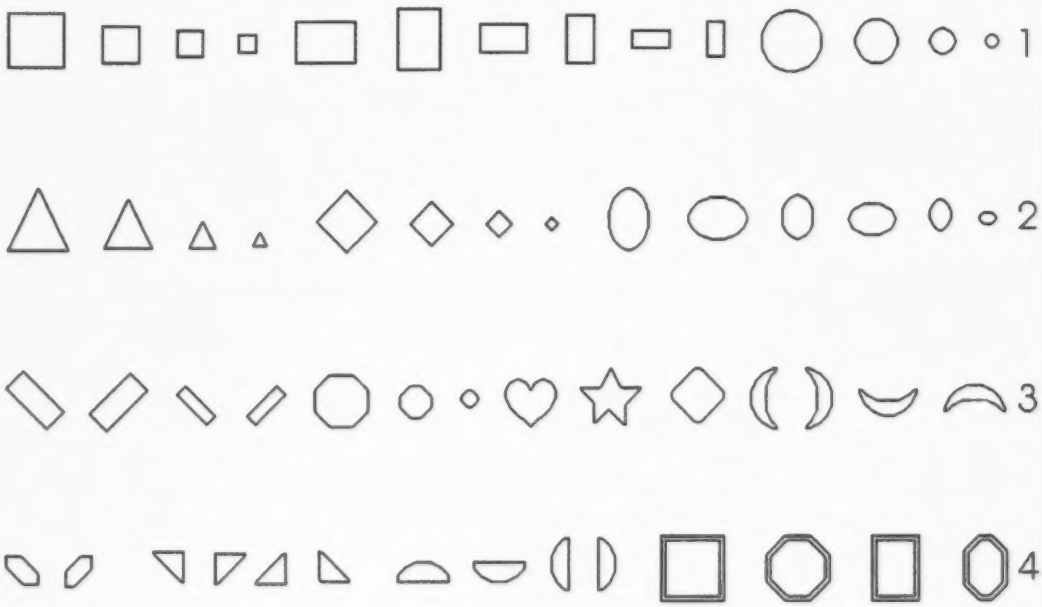
Fichier de départ

Avec tes formes géométriques, dessine un animal.

Exemple de solution

Avec tes formes géométriques, dessine un animal.

Mes tampons de formes géométriques

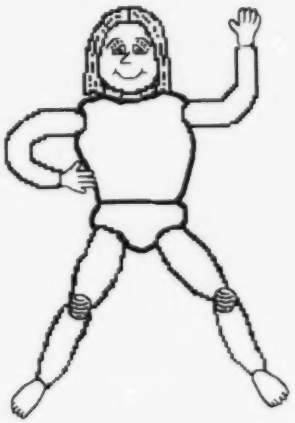


Fichier de départ

Nom: Date:

Exemple de solution

Nom: Date:



Fichier de départ

Nom: Date:

Exemple de solution

Nom: Date:

Deux par deux, trois par trois...

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Se préparer au concept de la dizaine.
Regrouper des objets.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable de manipuler la souris.
- Être capable d'utiliser l'outil crayon.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Observer que certains objets existent habituellement en nombres pairs: deux mains, deux souliers...
Faire réaliser des groupements par les élèves.
Ex.: placer deux bonbons dans chaque sac (manipulation), encercler deux mitaines pour former des paires.

Rappel des connaissances antérieures

Se souvenir des groupements qu'on a déjà faits dans la classe. Rappeler la stratégie qui nous aide à regrouper les éléments sans en oublier.

Intention

Utiliser le crayon pour regrouper les tortues dans des aquariums en groupe de deux.

Déroulement de l'activité

L'enfant trace des aquariums de façon à regrouper les tortues en groupes de deux.
Dire aux enfants que les tortues aimeraient beaucoup se retrouver avec une amie.
Peux-tu les aider à se placer deux par deux dans un aquarium?

Objectivation

Est-ce que tous les aquariums contiennent deux tortues?
Est-ce qu'il y a des tortues qui ne sont pas dans des aquariums?
Qu'est-ce que tu devrais faire pour que les tortues qui sont toutes seules se retrouvent par deux?

Prolongement et enrichissement

Réaliser des activités où les éléments sont regroupés par trois ou par quatre, jusqu'à la dizaine. Compter le nombre de groupements réalisés.
Fichier 2. Deux par deux A
2. Deux par deux B

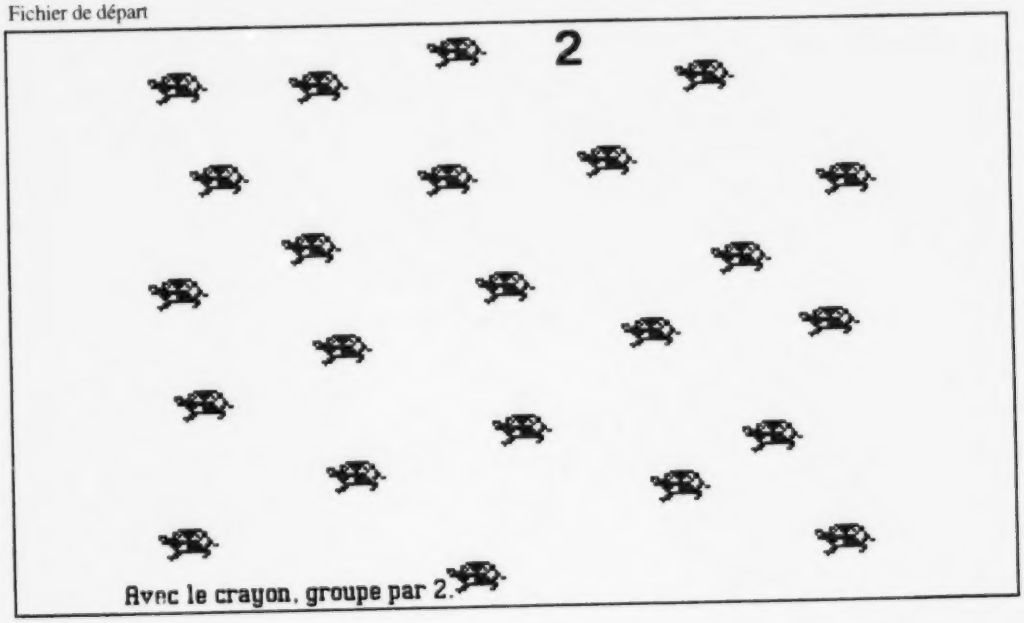
Remarques

Noms des fichiers

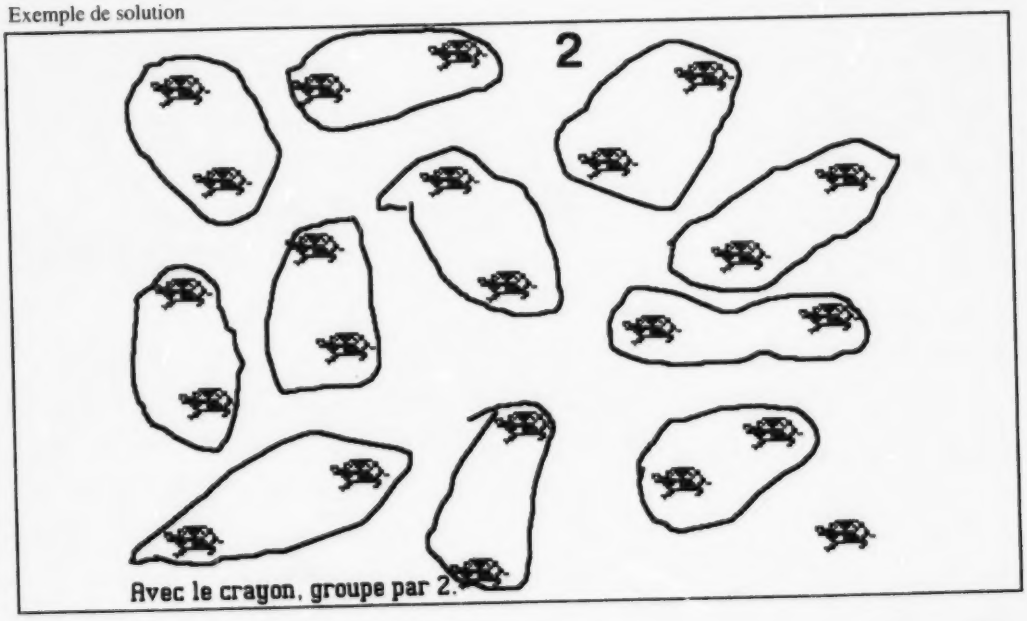
1. Deux par deux

2. Deux par deux A
2. Deux par deux B

Fichier de départ

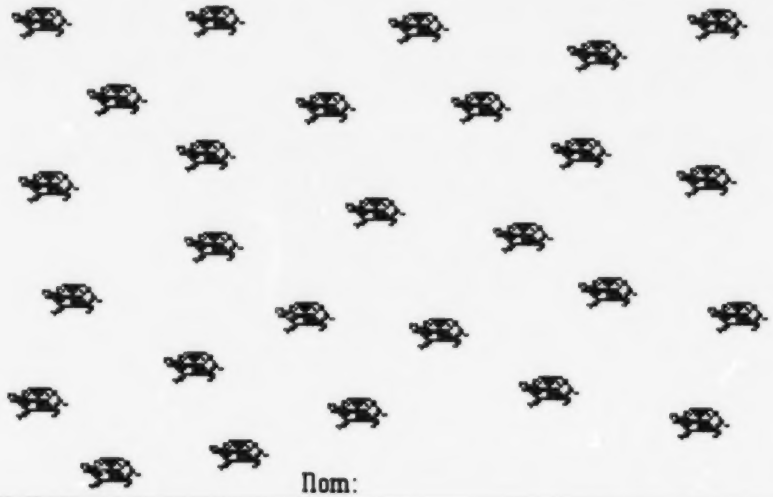


Exemple de solution



Fichier de départ

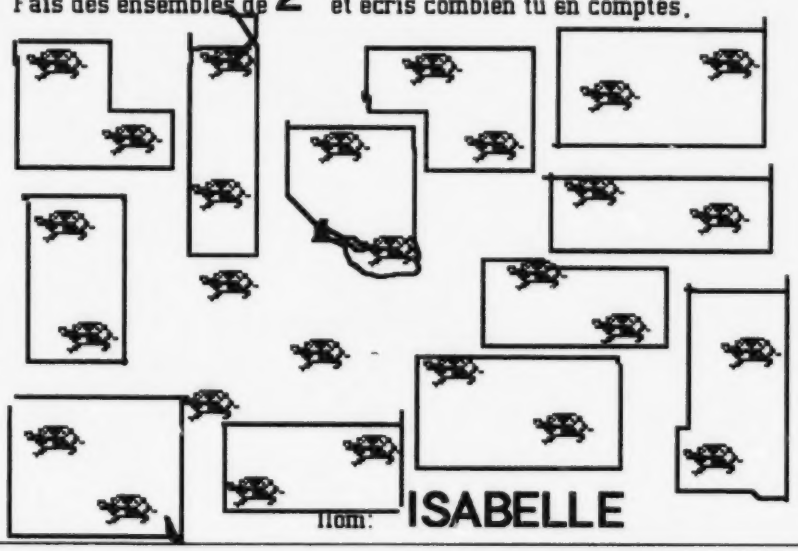
Avec le crayon,
fais des ensembles de et écris combien tu en comptes.



Nom:

Exemple de solution

Fais des ensembles de 2 et écris combien tu en comptes.



Nom: ISABELLE

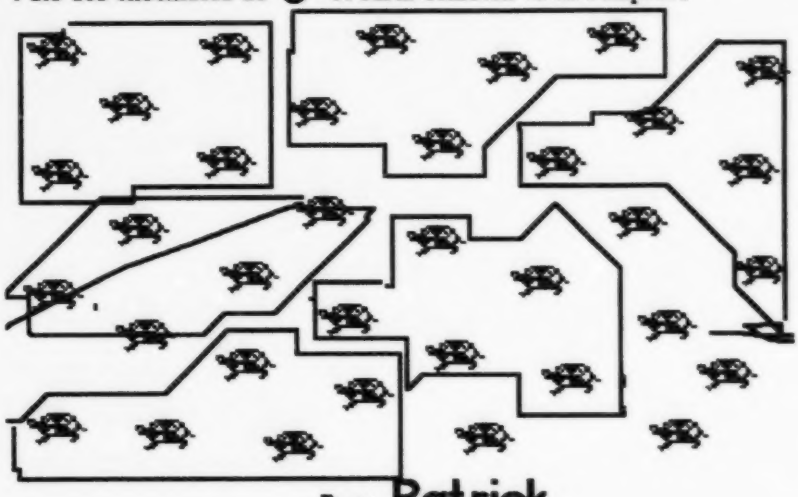
Fichier de départ

Avec le crayon,
fais des ensembles de et écris combien tu en comptes.

Nom:

Exemple de solution

Fais des ensembles de 5 et écris combien tu en comptes.



Nom: Patrick

Mon gâteau d'anniversaire

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

Dégager le concept du nombre (6 à 8).
Associer la valeur cardinale à la quantité correspondante.

Habiletés à l'ordinateur

- Utiliser divers accessoires du crayon magique.

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les outils crayon et texte.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Profiter de l'anniversaire d'un compagnon de classe pour lui demander son âge et le nombre de bougies qu'il aura sur son gâteau d'anniversaire.
Les élèves sont amenés à échanger sur leur âge et sur leur anniversaire.

Rappel des connaissances antérieures

Demander aux élèves s'ils se souviennent du nombre de bougies qu'il y avait sur leur gâteau d'anniversaire la dernière fois. Leur faire observer la correspondance qu'il y a entre leur âge et le nombre de bougies exigées.

Intention

Dessiner son gâteau d'anniversaire et placer le nombre de bougies allumées correspondant à son âge.

Déroulement de l'activité

Ouvrir une page vide et montrer la façon d'utiliser diverses formes du crayon magique. Laisser expérimenter. Quand l'enfant maîtrise assez bien, l'utilisation du crayon, ouvrir le document préparé pour la leçon et lui laisser décorer son gâteau. Il doit d'abord recouvrir toutes les lignes qui représentent le contour du gâteau, puis ajouter d'autres décorations de son choix. Ensuite, il doit placer le nombre de bougies allumées qui correspond à son âge et inscrire le symbole numérique adéquat.

Objectivation

As-tu recouvert toutes les lignes du gâteau?
Quel outil as-tu utilisé pour dessiner tes bougies?
As-tu allumé tes bougies?
Qu'est-ce que tu as trouvé difficile?
Ensemble, les enfants comptent les bougies sur chaque gâteau et vérifient si le symbole numérique correspond au nombre de bougies.

Prolongement et enrichissement

En formation personnelle et sociale, réaliser des activités sur la notion de jeune et de vieux.
Dégager les concepts: ajouter, enlever, équivalence.
Aborder les notions de chiffre avant, chiffre après.

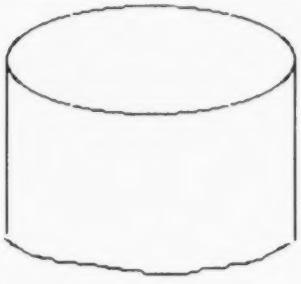
Remarques

À partir de cette leçon, les enfants doivent identifier leur travail par leur prénom.

Noms des fichiers

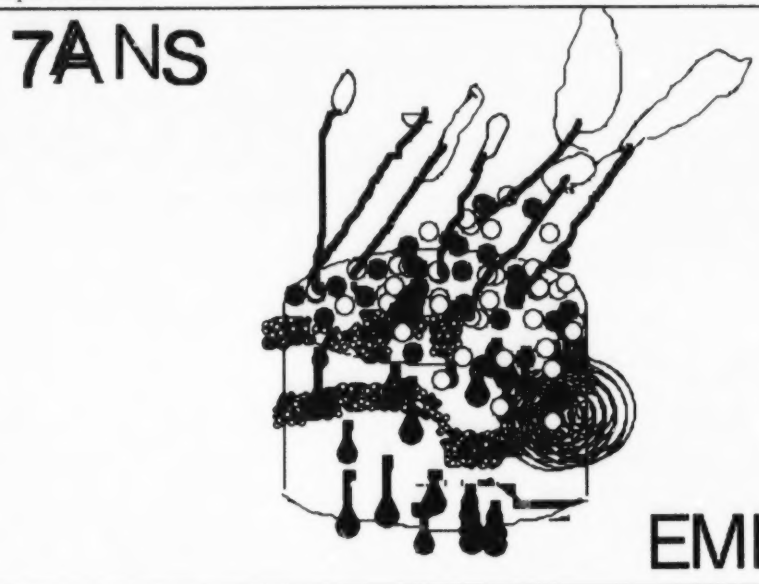
1. Mon gâteau d'anniversaire

Fichier de départ



Décore ton gâteau de fête, mets le bon nombre de bougies et écris ton âge.

Exemple de solution



De toutes les couleurs...

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Lire globalement des mots significatifs.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable de manipuler la souris.
- Être capable d'utiliser le pot de peinture.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Avec l'aide de dessins et d'étiquettes, les élèves apprennent à lire le nom des principales couleurs. Les premières étiquettes offrent le support de la couleur. Dans un deuxième temps, le nom de la couleur est représenté sur un carton blanc.

Rappel des connaissances antérieures

Relire le nom des couleurs avec les élèves et leur dire qu'il peuvent se référer aux cartons s'ils ont de la difficulté à reconnaître le nom de la couleur.

Intention

Utiliser l'ordinateur pour colorier des vêtements en respectant la couleur demandée.

Déroulement de l'activité

Donner une démonstration de l'utilisation du pot de peinture.
Laisser les élèves lire les couleurs et colorier les vêtements.

Objectivation

Est-ce qu'on a bien lu nos couleurs?
Est-ce que tous les verts ou tous les bleus sont pareils?
Qu'est-ce qui est différent?

Prolongement et enrichissement

Aborder les notions de pâle et de foncé en prenant soin d'utiliser l'élément couleur lors de la construction d'une phrase. Ex.: Jean mange une pomme rouge.
Fichiers: Lire des phrases et ajouter des textures aux couleurs (De toutes les couleurs A).
Lire des phrases pour colorier (De toutes les couleurs B).

Remarques

Pour des raisons évidentes, le fichier pour écran noir et blanc est absent.

Noms des fichiers

1. De toutes les couleurs

2. De toutes les couleurs A
2. De toutes les couleurs B

Fichier de départ

nom:

jaune

vert

orange

violet

rouge

bleu

rose

Colorie tes vêtements de la bonne couleur.

Exemple de solution

nom:

jaune

vert

orange

violet

rouge

bleu

rose

Colorie tes vêtements de la bonne couleur.

Fichier de départ

1- Lis bien les phrases et colorie correctement les vêtements.
2- En dessous de chaque image, écris le nom du vêtement et sa couleur.

1- Colorie la tuque rayée en vert.

2- Colorie la robe imprimée en bleu.

3- Colorie le gant carrelé en rose.

4- Colorie le pantalon rayé en rouge.

5- Colorie le manteau carrelé en jaune.

6- Colorie le chandail rayé en orange.

7- Colorie la mitaine imprimée en mauve.

Nom:

Date:

Exemple de solution

1- Lis bien les phrases et colorie correctement les vêtements.
2- En dessous de chaque image, écris le nom du vêtement et sa couleur.

1- Colorie la tuque rayée en vert.

2- Colorie la robe imprimée en bleu.

3- Colorie le gant carrelé en rose.

4- Colorie le pantalon rayé en rouge.

5- Colorie le manteau carrelé en jaune.

6- Colorie le chandail rayé en orange.

7- Colorie la mitaine imprimée en mauve.

Nom: Caroline

Date:

Fichier de départ

Lis les phrases, colore correctement les vêtements et écris le nom de celui à qui il appartient sous chacun d'eux.

1- Marco porte un chandail jaune.

2- Dave met sa tuque verte en hiver.

3- Miriam aime ses mitaines oranges.

4- Christian a acheté des gants violets.

5- Jean-Guy a un pantalon rayé rouge.

6- La robe de Valérie est carrelée bleue.

7- Kévin porte une casquette rayée verte.

8- Le manteau de Catherine est imprimé en rose.

Nom:

Date:

Exemple de solution

Lis les phrases, colorie correctement les vêtements et écris le nom de celui à qui ils appartiennent, sous chacun d'eux.

1- Marco porte un chandail jaune.

2- Dave met sa tuque verte en hiver.

3- Miriam aime ses mitaines orange.

4- Christian a acheté des gants violets.

5- Jean-Guy a un pantalon rayé rouge.

6- La robe de Valérie est carrelée bleue.

7- Kévin porte une casquette rayée verte.

8- Le manteau de Catherine est imprimé en rose.

Nom: Valérie

Date:

Habille-moi!

Kid Pix professionnel

Objectif pédagogiques

Lecture: - reconnaître des mots connus reliés au thème;
- trouver l'information dans une courte phrase;
- faire le lien entre l'information à l'intérieur des phrases et la tâche à réaliser.

Habiletés à l'ordinateur

- Utiliser l'outil texte et le clavier.

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les tampons.
- Être capable d'agrandir les tampons avec les touches option, majuscule ou les deux simultanément.
- Être capable d'utiliser le pot de peinture.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Présenter la feuille de vocabulaire sur les vêtements et travailler la lecture à l'aide des pictogrammes.
Faire une parade de mode: chaque élève défile tour à tour et l'enseignant écrit au tableau comment on est habillé. Faire des phrases simples.

Rappel des connaissances antérieures

Revoir, avec les élèves, les vêtements qu'on porte.

Intention

Habiller Victoria pour sa parade de mode en suivant les consignes de mon texte.

Déroulement de l'activité

A l'acétate électronique, rappeler comment agrandir les tampons.
Laisser les élèves repérer les mots de vocabulaire en utilisant leur feuille avec pictogrammes. L'enseignant supporte le reste de la lecture.
Les élèves illustrent chaque phrase avec les tampons. Ils peuvent, par la suite, colorier les vêtements avec le pot de peinture.

Objectivation

Peux-tu me dire comment tu as habillé Victoria?
Qu'est-ce que tu a mis sur la tête?
Quelle couleur as-tu choisie?
Est-ce qu'il y a quelque chose qui ne va pas? (On peut attirer l'attention des élèves sur la grandeur des vêtements par rapport à la grosseur de la poupée.)

Prolongement et enrichissement

Lecture: Habille-moi 2B
On peut réinvestir en proposant, cette fois, d'habiller Victor, l'ami de Victoria. Le texte de lecture est plus complexe, car on ajoute les notions de pâle et de foncé. Les élèves doivent aussi apprendre à sélectionner le motif avant de se servir du pot de peinture.

Remarques

Tampons Schéma corporel
Vocabulaire: Mes tampons de vêtements 2 A
Vocabulaire: Mes tampons de vêtements 2 B
Lecture: Habille-moi! 2 A
Lecture: Habille-moi! 2 B

Noms des fichiers

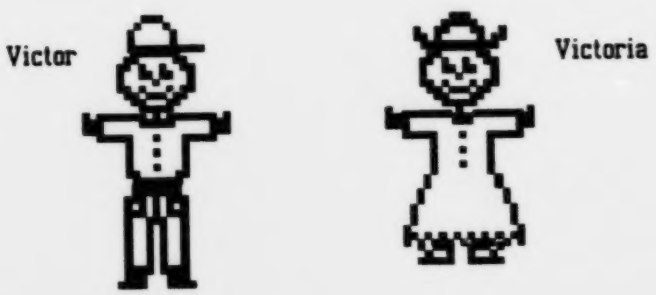
2. Habille-moi! 2A
2. Habille-moi! 2B

Fichier de départ

Nom: Habille ton ami Victor ou ton amie Victoria.

Exemple de solution

Nom: Habille ton ami Victor ou ton amie Victoria.



Habille-moi!

Bonjour, je suis une fille. Je m'appelle Victoria.
Veux-tu m'habiller pour ma parade de mode?

1- Je porte une blouse bleue.
Ma blouse a des boutons.

2- J'ai une boucle rose au cou.

3- Ma jupe est bleue.

4- Je porte des souliers bleus.

5- Je porte un chapeau rose.

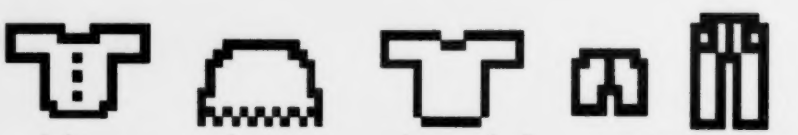
6- Je ne porte pas de camisole.

7- Écris mon nom près de ma tête.

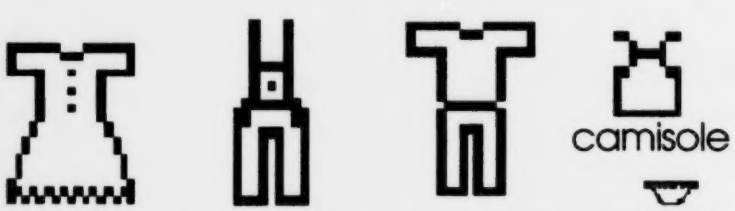
Mes tampons de vêtements

fille chapeaux garçon

boucle pantoufles souliers bottes cravate



blouse jupe chandail pantalons



robe salopette pyjama camisole culotte

Habille-moi!

Bonjour, je suis un garçon. Je m'appelle Victor. Je vais à une parade de mode avec mon amie Victoria. Veux-tu m'habiller?

1- Je porte un chandail rayé jaune avec des boutons.

2- À mon cou, j'ai un noeud papillon vert foncé.

3- Mon pantalon vert foncé est carrelé.
Mes poches sont jaunes.

4- Mes souliers sont vert pâle.
Ils n'ont pas de lacets.

5- Je ne porte pas de tuque.

6- Sur ma tête, je porte une casquette verte picotée.

7- À gauche, j'écris mon nom.

8- À ma droite, il y a mon amie Victoria.

Mes tampons de vêtements

Ma rue

Kid Pix professionnel

Objectifs pédagogiques

Créer en inventant ses propres agencements.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les tampons.
- Être capable de grossir les tampons en utilisant les touches option ou commande ou les deux simultanément.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

On observe les éléments que l'on peut voir dans la rue, sur le trottoir, autour de la maison, dans le ciel. On organise des activités variées sur son environnement immédiat: promenade à l'extérieur, causerie, observation de photos, livres ou revues, etc.

Rappel des connaissances antérieures

Dis-moi des choses que tu as vues sur la rue ce matin en venant à l'école.

Intention

Dessiner sa maison et sa rue à l'ordinateur pour en parler.

Déroulement de l'activité

Les élèves ont, pour fichier de départ, une simple ligne d'horizon qui représente la rue.
Chacun y représente d'abord les éléments qu'il se rappelle en respectant les dimensions et l'espace.
Il place des éléments dans la rue, sur le trottoir, près des maisons, dans le ciel, etc.
L'enseignant peut stimuler l'imagination de l'élève par un rappel de la causerie et des suggestions de ses camarades.

Objectivation

Exposer les réalisations et poursuivre la causerie.
Est-ce que tu as bien représenté ta rue?
Objectiver sur les dimensions des divers éléments et de leur organisation dans l'espace.
As-tu appris quelque chose que tu ne savais pas avant?

Prolongement et enrichissement

Se servir des réalisations pour faire une situation d'oral.
Veux-tu me raconter ton dessin?
Que font les personnes sur le trottoir?
Est-ce que c'est une belle journée?
Pourquoi?
Retour sur les notions spatiales.

Remarques

Noms des fichiers

1. Ma rue

Fichier de départ

Dessine ta maison et ta rue. Ajoute des plantes, des personnes, etc.

Exemple de solution

Ma rue

Nom: FARDOWSA

Initiation Mesure

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

S'initier aux mesures de longueur.
Être capable de compter et d'écrire le symbole.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habilité nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les tampons et l'outil texte.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Le professeur chausse de grands souliers, marche sur un chemin défini en longueur, et les élèves comptent le nombre de pas obtenus. Dans un deuxième temps, il demande à un élève (petits souliers) de refaire le même trajet; on compte encore le nombre de pas obtenus, puis on compare.

Rappel des connaissances antérieures

Rappel de l'expérience vécue en classe.
Que s'est-il passé avec les petits souliers et les grands souliers?

Intention

Mesurer des longueurs égales avec des unités différentes.

Déroulement de l'activité

Dans la boîte à jouets, il y a quatre «tiroirs» de même longueur contenant chacun un jouet différent.
On choisit le tampon qui représente le jouet de chaque tiroir et on l'estampe en plusieurs exemplaires, bout à bout, de gauche à droite.
Ensuite, on compte et on utilise l'outil texte pour indiquer le nombre de jouets complets que peut contenir chaque tiroir.

Objectivation

On compare ses résultats avec ceux des autres et on essaie de trouver pourquoi ils sont différents.
Les objets sont-ils placés bout à bout, superposés ou espacés?
Pourquoi y a-t-il plus de montres que de valises de docteur dans les deux tiroirs qui sont de même longueur?

Prolongement et enrichissement

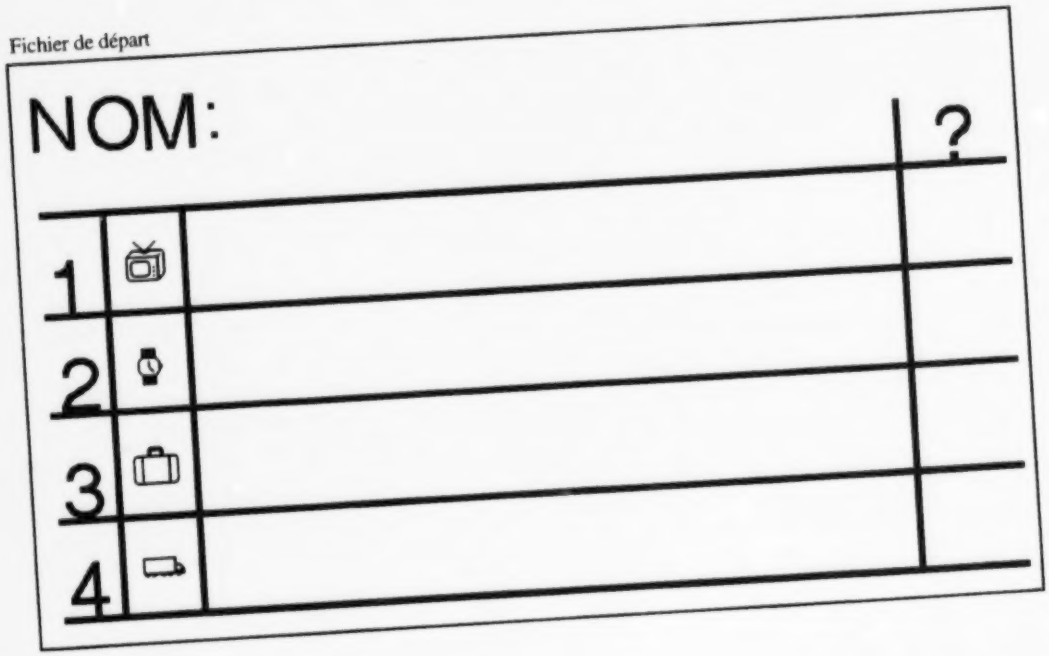
Refaire le même travail avec des unités de mesure différentes avec le fichier: Le Zoo des Toutous.

Remarques

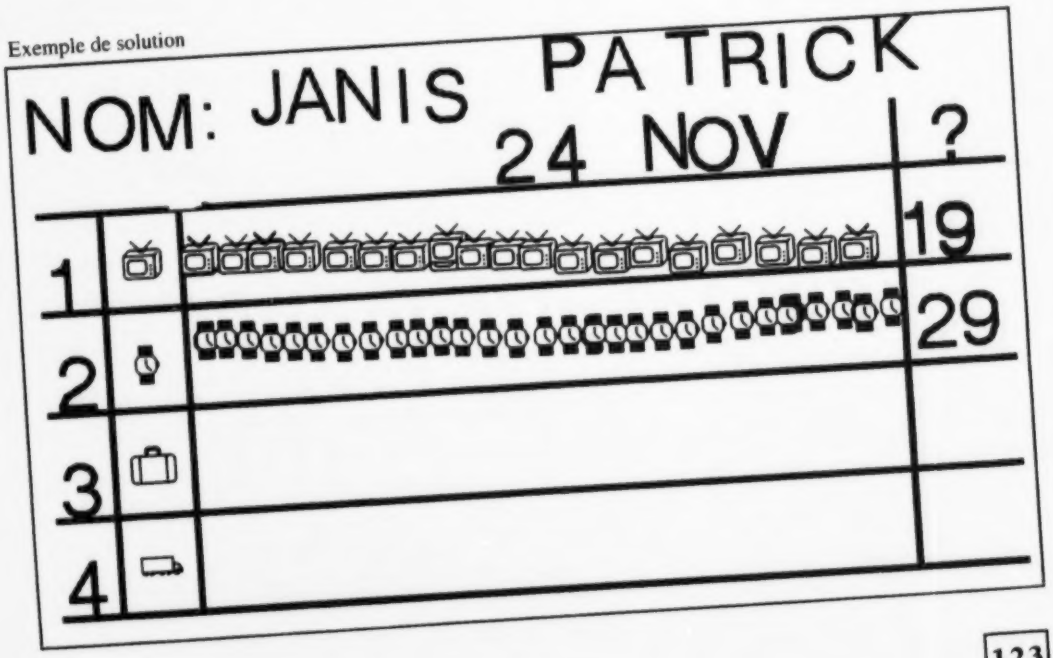
Noms des fichiers

2. La boîte à jouets A
2. Le zoo des toutous B

Fichier de départ



Exemple de solution



Figures ouvertes ou fermées?

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

Comprendre la différence entre une figure ouverte et une figure fermée.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser l'outil texte.
- Être capable d'utiliser le pot de peinture.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Matériel requis: deux plats rectangulaires, deux verres de plastique dont l'un est troué à la base, de l'eau colorée ou du jus de raisin. Placer chaque verre dans un plat différent et demander aux enfants d'anticiper le résultat quand on videra du jus dans chacun des verres.

Rappel des connaissances antérieures

Qu'est-ce qui s'est passé quand on a vidé du jus dans les verres? Pourquoi?

Intention

Vérifier à l'ordinateur ce qui se passe quand une forme est fermée ou quand elle est ouverte.

Déroulement de l'activité

1- Démonstration à l'acétate électronique à l'aide du fichier de démonstration.
On demande aux élèves de nous dire pour chacune des quatre figures s'ils pensent qu'elle est ouverte ou fermée. Inscrire leur réponse par un O pour Ouvert et par un F pour Fermé.
2- Ensuite, utiliser le gallon de peinture pour vider de la peinture dans la figure. Cette opération permettra aux enfants d'objectiver.
3- Puis chacun à son ordinateur, réaliser l'activité du niveau 1 d'abord, puis si on a le temps, celle du niveau 2.
Identifier toutes les formes par un O si elles sont ouvertes ou par un F si elles sont fermées.
Vérifier son hypothèse en versant la peinture dans les formes.

Objectivation

Afficher les feuilles et comparer les résultats.
Quand tu as vidé de la peinture dans les formes, la peinture s'est-elle répandue dans le rectangle?
Que s'est-il passé? Pourquoi? Comment appelle-t-on la forme dans chacun des cas?

Prolongement et enrichissement

Inventer des jeux semblables en classe.
Jeu du chat et de la souris. Puis à l'ordinateur, réaliser des exercices avec des formes plus complexes: le petit chien veut sortir de la forme pour aller dans sa niche.
- Un enfant veut sortir jouer avec sa petite auto.
- Une souris a faim, son fromage est à l'extérieur de la forme. Peuvent-ils ou non atteindre leur objectif?

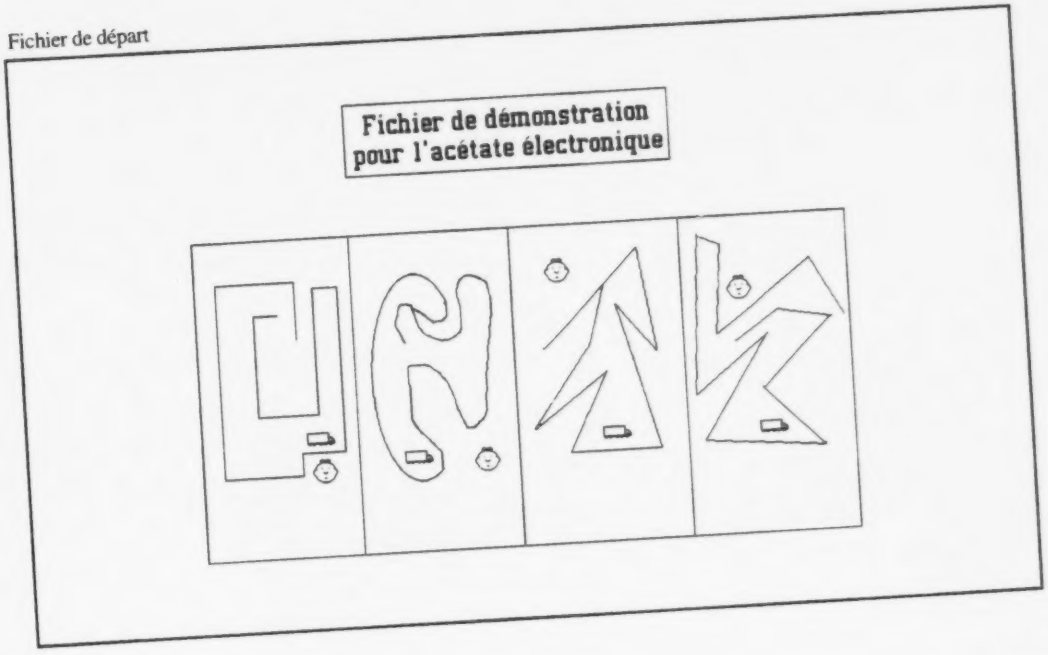
Remarques

N.B.: Les exemples des pages suivantes ont été réalisés avec le Kid Pix professionnel.

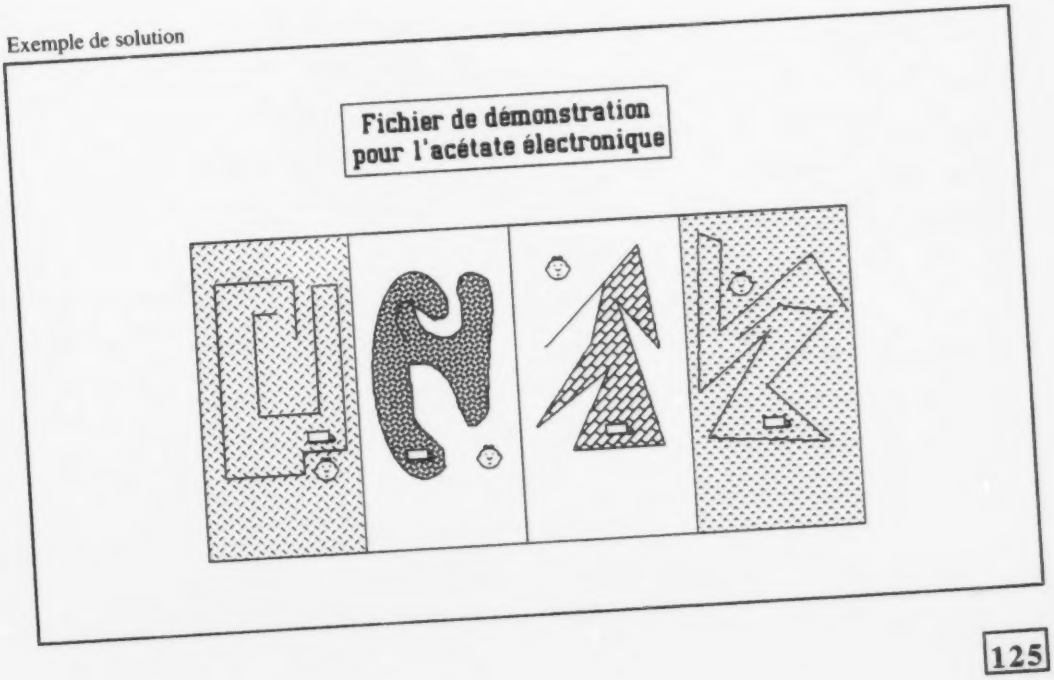
Noms des fichiers

2. D.Ouvert ou Fermé
2. Ouvert ou Fermé A, B

Fichier de départ



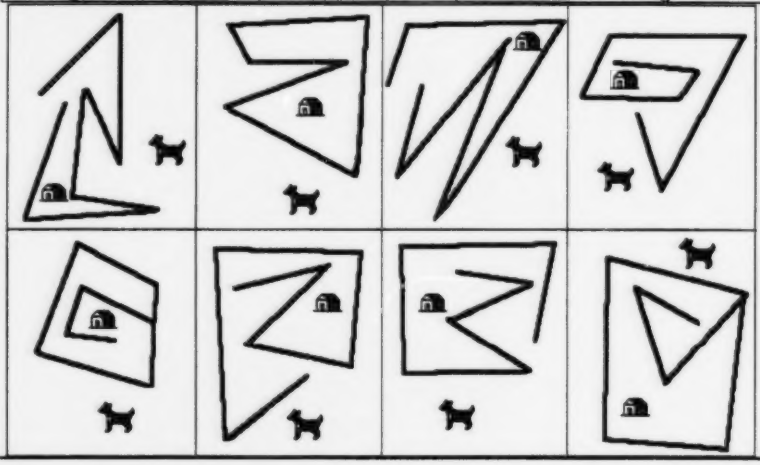
Exemple de solution



Fichier de départ

Nom: Date: 16 mars 1993

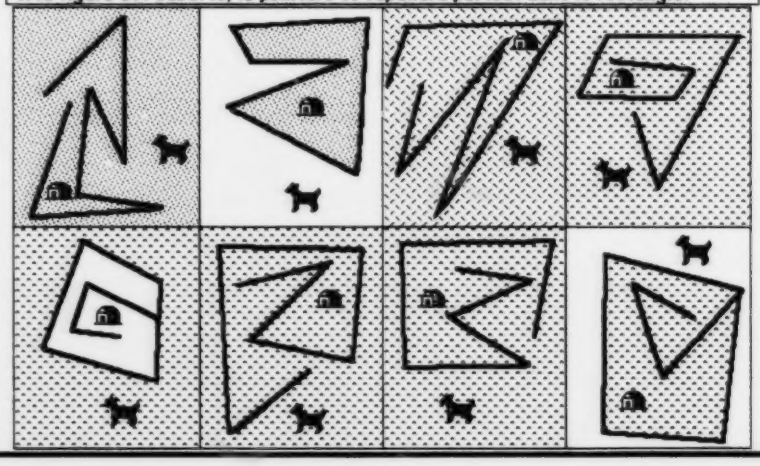
Fido, le petit chien, veut aller dans sa niche. Vois-tu une porte qui lui permettrait de rentrer. Écris d'abord un O pour Ouvert ou un F pour Fermé dans chaque rectangle. Ensuite, vérifie ta réponse avec le pot de peinture.
Si la figure est ouverte, la peinture se répandra partout dans le rectangle.



Exemple de solution

Nom: Date: 16 mars 1993

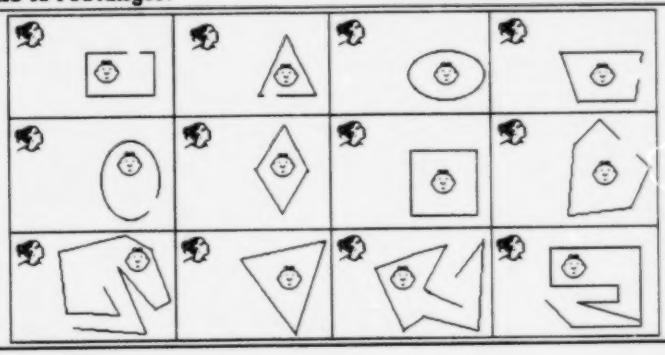
Fido, le petit chien, veut aller dans sa niche. Vois-tu une porte qui lui permettrait de rentrer. Écris d'abord un O pour Ouvert ou un F pour Fermé dans chaque rectangle. Ensuite, vérifie ta réponse avec le pot de peinture.
Si la figure est ouverte, la peinture se répandra partout dans le rectangle.



Fichier de départ

Nom: 16 mars 1993

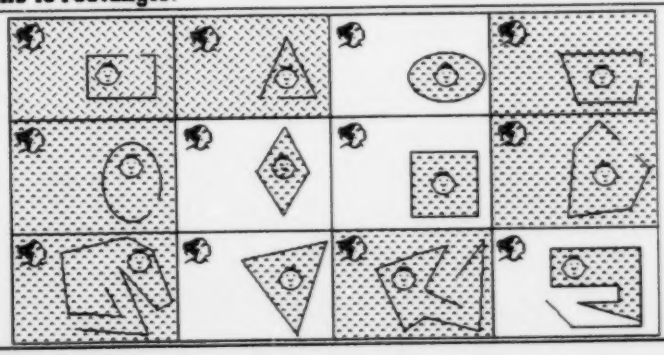
Le petit bébé veut retrouver sa maman. Vois-tu une porte qui lui permettrait de sortir la rejoindre?
Écris d'abord un O pour Ouvert ou un F pour Fermé dans chaque rectangle. Ensuite, vérifie ta réponse avec le pot de peinture. Si la figure est ouverte, la peinture se répandra partout dans le rectangle.



Exemple de solution

Nom: 16 mars 1993

Le petit bébé veut retrouver sa maman. Vois-tu une porte qui lui permettrait de sortir la rejoindre?
Écris d'abord un O pour Ouvert ou un F pour Fermé dans chaque rectangle. Ensuite, vérifie ta réponse avec le pot de peinture. Si la figure est ouverte, la peinture se répandra partout dans le rectangle.



Logi-Suites

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

Compléter une suite logique présentant une différence.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les tampons et le pot de peinture.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Compléter des suites logiques avec des objets amusants: blocs Duplo, perles, vêtements, jouets, balles et ballons de grosseurs différentes, divers cartons illustrés, élèves (garçons, filles).

Rappel des connaissances antérieures

Faire référence aux activités vécues en classe.
As-tu fait des suites en classe?
Avec quoi? Comment?

Intention

Aller faire des suites avec les tampons et le pot de peinture de l'ordinateur.

Déroulement de l'activité

Démonstration à l'acétate électronique ou à un ordinateur avec le fichier de démonstration: 2.D.Logi-Suites

a) Compléter avec les enfants les deux suites affichées.
b) Inventer avec eux une suite logique.

Travail à l'ordinateur: 1. Logi-Suites ou 2. Logi-Suites A selon le niveau.
Retrouver les tampons adéquats dans les séries de tampons et compléter les deux premières suites logiques.
Sélectionner le bon motif et utiliser le pot de peinture pour compléter la troisième suite.
Inventer sa propre suite avec les tampons, le pot de peinture ou avec tout autre outil connu des élèves.

Objectivation

As-tu réussi à compléter les suites à l'ordinateur?
Était-ce difficile? Pourquoi?
Comment as-tu fait?

Prolongement et enrichissement

Dans les cahiers ou avec des objets, faire compléter des suites logiques plus ou moins complexes selon les difficultés rencontrées par les élèves.
À l'ordinateur, compléter des suites logiques de plus d'une différence.
Inventer une autre suite et la faire compléter par un ami.
Fichier: 2. Logi-Suites B

Remarques

N.B.: Les exemples des pages suivantes ont été réalisés avec le Kid Pix professionnel.

Noms des fichiers

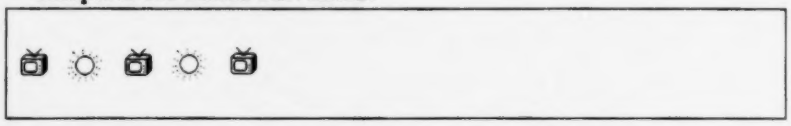
1. Logi-Suites

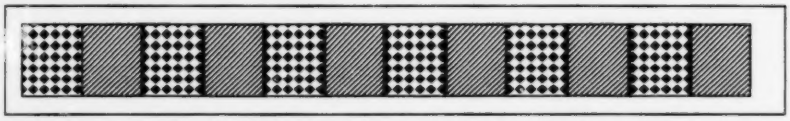
2. D.Logi-Suites
2. Logi-Suites A, B

Fichier de départ

Fichier de démonstration

Complète les suites suivantes:





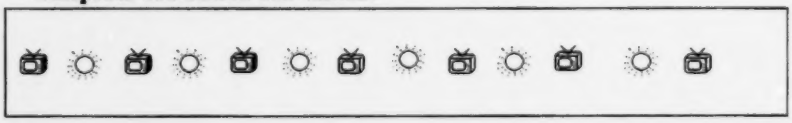
Invente une suite logique et, en classe avec ton professeur, tu pourras vérifier si tu as bien compris.

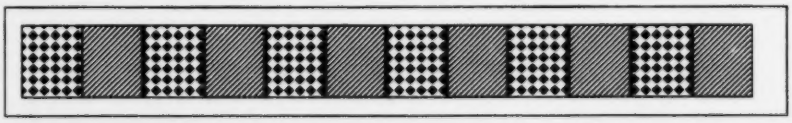
Nom: **Date:**

Exemple de solution

Fichier de démonstration

Complète les suites suivantes:



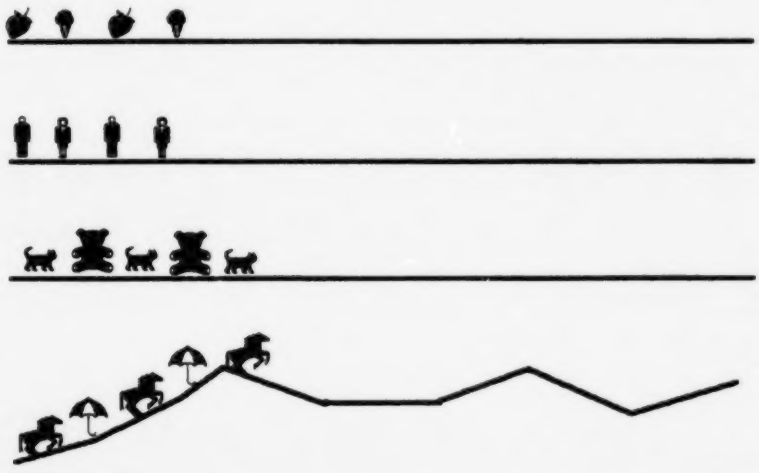


Invente une suite logique et, en classe avec ton professeur, tu pourras vérifier si tu as bien compris.

Nom: **Date:**

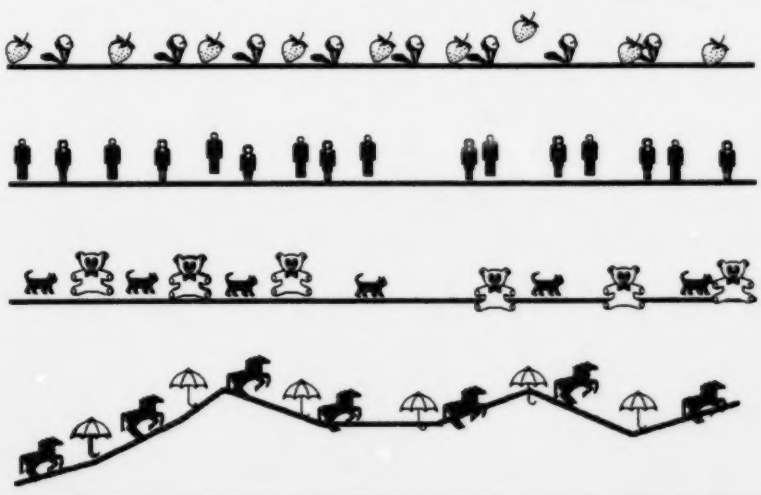
Fichier de départ

Complète les suites et écris ton nom. 1.Logi-Suites



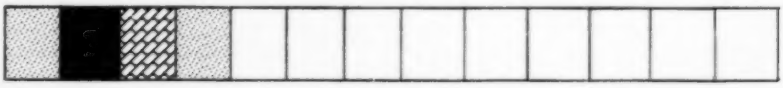
Exemple de solution

Complète les suites et écris ton nom. A 1.Logi-Suites



Fichier de départ

Complète les suites suivantes:

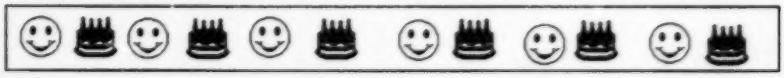


Invente une suite logique et, en classe avec ton professeur, tu pourras vérifier si tu as bien compris.

Nom: **Date:**

Exemple de solution

Complète les suites suivantes:



Invente une suite logique et, en classe avec ton professeur, tu pourras vérifier si tu as bien compris.

Nom: Jimmy **Date:** 06-93

Le nombre manquant 1

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

Comprendre la notion du nombre manquant avec le nombre 5 comme total.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les tampons.
- Être capable d'utiliser l'outil texte.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Matériel requis: camion, tunnel, blocs Duplo ou autres. Un employé (l'enseignant) charge le camion de cinq blocs, et le fait passer dans un tunnel troué à l'arrière. À l'arrivée, il manque des blocs . Un autre employé (élève) vérifie le total et ajoute ce qu'il faut. Compléter avec des équations écrites.

Rappel des connaissances antérieures

Qu'est-ce qui s'est passé quand on a joué avec le jeu du camion et du tunnel (ajouter, enlever)?

Intention

Aller à l'ordinateur pour résoudre des problèmes de termes manquants.

Déroulement de l'activité

Démonstration à l'acétate électronique ou à un ordinateur avec le fichier original.
On essaie de trouver combien on doit ajouter de tampons dans le deuxième exemple pour avoir le total 5.
On compte et on écrit dans le petit carré vide combien on a ajouté d'éléments.
On fait son propre travail à l'ordinateur (même procédure que lors de la présentation sur acétate).
Il est important d'ajouter des objets identiques dans le deuxième ensemble pour faire: 1 fraise + 4 fraises = 5 fraises.

Objectivation

L'enseignant affiche les feuilles et invite les élèves à comparer leurs résultats.
As-tu les mêmes résultats que tes amis?
Sinon, pourquoi? As-tu le même total?
Revenir au concret pour faire la correction.

Prolongement et enrichissement

Faire un jeu avec des blocs Duplo ou autres où l'élève décide lui-même du total; puis il propose le problème qu'il a inventé à ses amis.

Remarques

N.B.: Les exemples des pages suivantes ont été réalisés avec le Kid Pix professionnel.

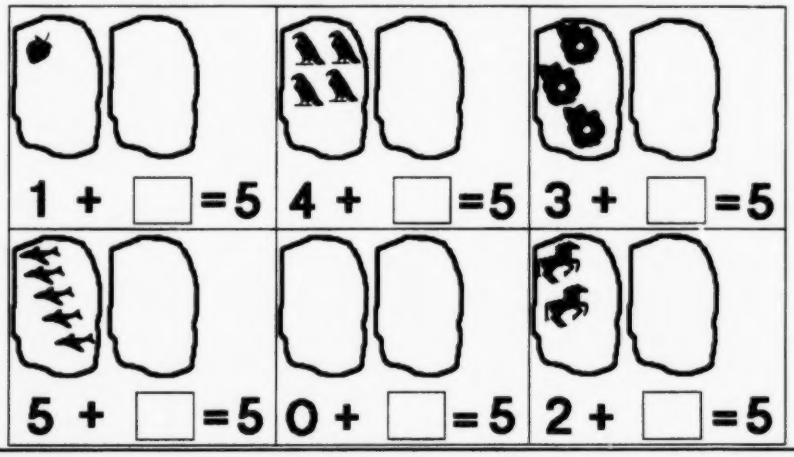
Noms des fichiers

2. Nombre manquant A

Fichier de départ

Nom: Date:

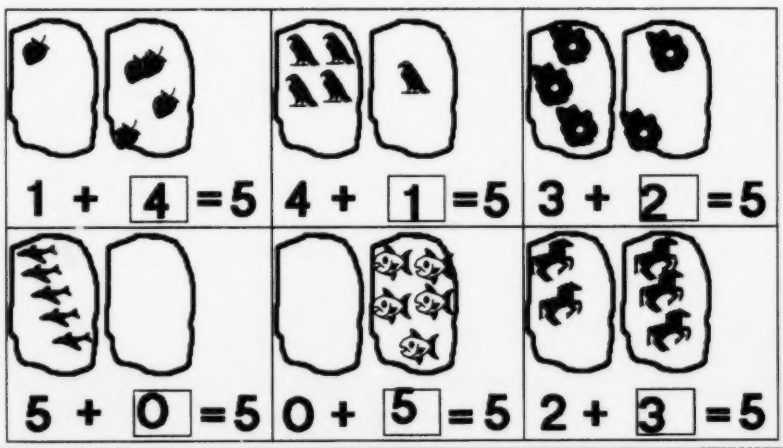
Ajoute le nombre de tampons qu'il manque pour obtenir le nombre 5 et complète l'équation.



Exemple de solution

Nom: peterson Date: 26 mai

Ajoute le nombre de tampons qu'il manque pour obtenir le nombre 5 et complète l'équation.



Le nombre manquant 2

Kid Pix public

Objectifs pédagogiques

Comprendre la notion du nombre manquant avec un total inférieur ou égal à 5.

Habiletés à l'ordinateur

- Aucune habileté nouvelle

Préalables à l'ordinateur

- Être capable d'utiliser les tampons.
- Être capable d'utiliser l'outil texte.
- Être capable de se servir de l'outil monsieur annuler.

Déclencheur (activité, thème ou projet vécus en classe)

Matériel requis: balance à plateaux, différents objets. Décider avec les enfants du total et du nombre à compléter avant de placer des objets pareils dans les deux plateaux. Sur la balance est affiché en gros le signe «=». Que faut-il faire pour que ça balance? Écrire l'équation simultanément à l'activité.

Rappel des connaissances antérieures

Tu as travaillé avec une balance spéciale. Qu'est-ce qu'elle avait de particulier? Qu'as-tu fait avec cette balance? Quand les deux plateaux balançaient-ils? Révision des notions égal (=), pareil (=), autant (=).

Intention

Aller à l'ordinateur pour ajouter ce qu'il manque au total de tampons et indiquer le nombre de tampons ajoutés pour compléter l' équation.

Déroulement de l'activité

Démonstration à l'acétate électronique ou à un ordinateur avec le fichier original.
Faire répondre les enfants individuellement:

- on compte les tampons du premier ensemble,
- on ajoute les tampons qui manquent dans le deuxième ensemble,
- on inscrit combien on en a ajoutés dans l'équation.

On fait son travail à l'ordinateur (même procédure que lors de la présentation sur acétate).
Il est important d'ajouter des objets identiques dans le deuxième ensemble pour faire: 1 fraise + 4 fraises = 5 fraises.

Objectivation

On compare nos feuilles en classe.
As-tu les mêmes résultats que tes amis?
Sinon, pourquoi? As-tu le même total?
Est-ce que ton équation balance?
Revenir au concret: l'élève se sert de la balance pour se corriger lui-même.

Prolongement et enrichissement

Faire un jeu avec la balance, où l'élève décide lui-même du total; puis il propose le problème qu'il a inventé à ses amis.

Remarques

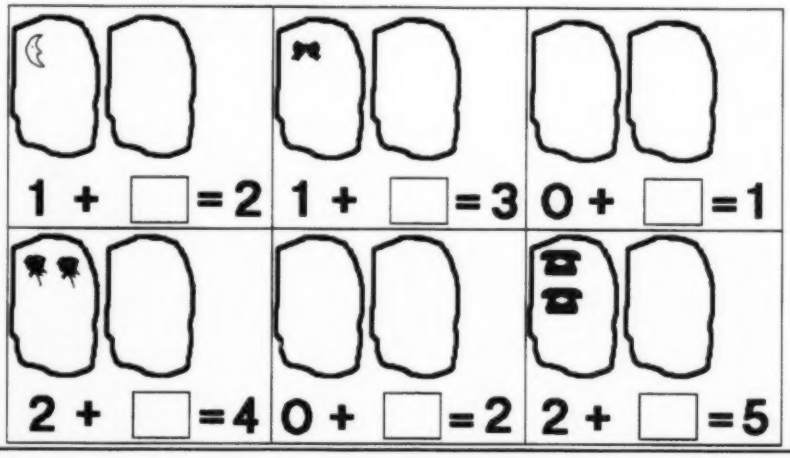
Noms des fichiers

2. Nombre manquant B

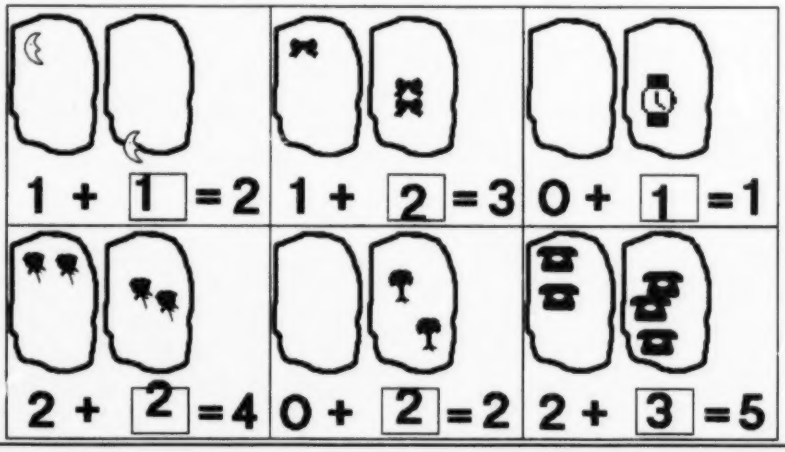
Fichier de départ

Nom: Date:

Ajoute le nombre de tampons qu'il manque pour obtenir le nombre total et complète l'équation.



Exemple de solution

Nom: Date:

Ajoute le nombre de tampons qu'il manque pour obtenir le nombre total et complète l'équation.